N°10 – SCENARS : DRAGONLANCE · EARTHDAWN · L5R · SHADOWRUN · JRTM · ELRIC

backstab

le magazine des jeux de rôles

backstab

N°10
35 F



CONFIDENTIEL
Les carnets noirs de Games Workshop

JEUX VIDÉO
Might & Magic VI
Le grosbill en vente libre

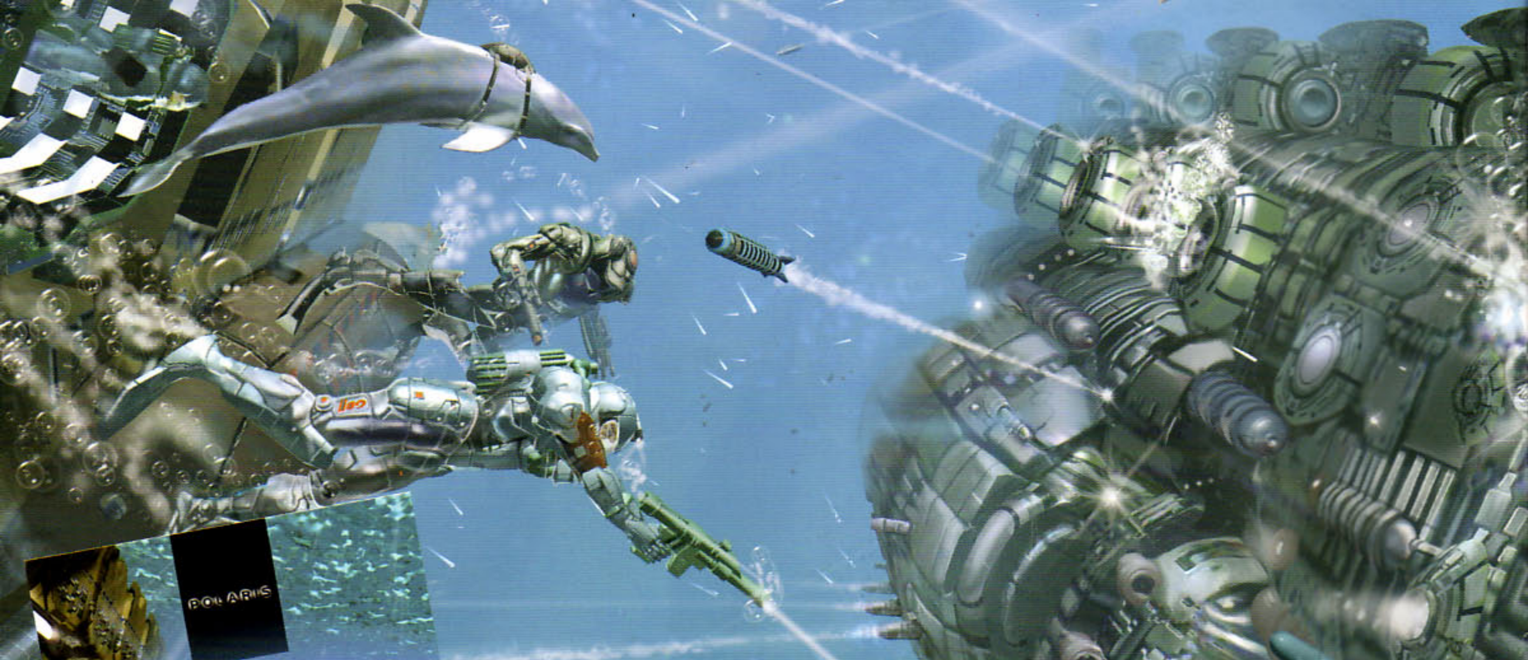
70 NOUVEAUTÉS CRITIQUÉES

D... COMME DRAGON

Juillet/août 98 - Bimestriel - 35 Francs

GRAND CONCOURS AVEC White Wolf Trinity Battleground

M 6485 - 10 - 35,00 F - RD





En surface, impossible de survivre.
Sous les mers, c'est encore pire.

LE KIT DE SURVIE

Enfin, tout pour survivre dans les profondeurs de Polaris, de la dague moléculaire aux torpilles anti-matière

A paraître :

-LIVRE DE BASE :
Nouvelle édition (FIN AOUT)

. Hégémonie, suite de la campagne Equinoxe et description de la principale puissance du monde sous-marin

. Rédemptions nouveau roman de Philippe Tessier (FIN AOUT)

Découvrez les romans de l'univers de Polaris

Les foudres de l'abîme



ENFIN, LE CYCLE COMPLET

PHILLIPE TESSIER
l'auteur de Polaris

Questions pertinentes, conseils... sur le web, tapez : halloween.lotus@wanadoo.fr

POLARIS

Halloween Concept

N° 10 juillet août 1998

le magazine des jeux de rôles
backstab

News du monde et d'ailleurs

Magazine

Critiques

Dossier

Mais encore

Scénarios
Spécial Dragon

Aide de jeu

TOP 10

Ventes mai/juin 1997.

Le TOP 10 est élaboré sur la base des ventes mensuelles de 10 magasins français.

Jeux de rôles

1 • Le Sabbat
2 • City of Lies
3 • Campagnes de haut niveau
4 • Kit de survie
5 • Mage : The Sorcerer's Crusade
6 • Kindred of the East
7 • Talents et pouvoirs
8 • Les akasha
9 • Fire & Brimstone
10 • Blood in the boardroom

Jeux de cartes

1 • Forteresse
2 • L5R Jade Edition
3 • Tempête
4 • Doomtown
5 • L5R Obsidian Edition
6 • Jabba's Palace
7 • Sombres Séides
8 • Babylon 5
9 • Alien/Predator
10 • Underworld

Jeux de plateau

1 • Mandragore
2 • Livret d'armée "Ishtak"
3 • Demonworld
4 • Hannibal
5 • Confrontation
6 • Elixir
7 • Circuit Formule D 11&12
8 • Livret d'armée "Royaumes nains"
9 • Chronopia
10 • Méditéranée



MAGIC L'Assemblée

FORTERESSE™



Backstab ['baek staeb] (lit) 1 : Coup de poignard dans le dos.
2 : Compétence des voleurs dans AD&D.



J'ai un truc hyper important à vous dire...

La disparition de Ludis et, de manière moins flagrante, celle de SPSR nous rappellent que, sans vouloir ramener la chose à une histoire de brouzoufs, un éditeur, et par conséquent les jeux qu'il édite $ser,!)#' ó,a

Mais non je déconne. Le truc important, c'est que la rousse des Spice Girls, Geri, vient de quitter le groupe. Vous savez, celle qui avait pincé les fesses du Prince Charles, c'est pas n'importe qui quand même. La pub de pepsi max, les platform boots, "cause tonight, is the night, when two becomes one"... Faut dire, ils ont pas le chic pour annoncer les mauvaises nouvelles, à France Info. Résultat, ben moi, ça m'a fait tout drôle. Pas vous ?

CROC



Réponses du concours AG CONSEIL

1- Richelieu (Cardinal).
2- 1er janvier 98.
3- Les aventuriers de l'arche perdue.
4- Les doublons.
5- Fenryl - Rackam.
6- Des pirates / la chasse aux trésors.

Les noms des gagnants seront donnés dans le prochain numéro de Backstab et reçevrons leurs cadeaux.

Visuel de couverture illustré par Thierry Masson

Rédaction
backstab
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : Croc
CROC tient à remercier tous les gens cités ci-dessous. Sauf certains.
Secrétaire de rédaction : Guillaume Delafosse
Rédacteurs : Alexandre Znyk, Patrick Renault, Benoit Clerc, Michaël Croitoriu, Geoffrey Picard, Cyrille Martin de Foucaud, Julien Blondel, Léonidas Vespérini, Olivier Collin, Pierre Bordenave, Rémy Van Liefde, Philippe Tessier, Pascal Bernard, Benoît Attinost, Arnaud Bailly, Olivier Guillo, Bernard Rastoin, Zlika, CROC, CROC et CROC.

Illustrations : Christophe Swal, Stéphane Beau, Gilles Lemaire Février, Denis Grrr, Thibaud Béguin, Nathalie Hertz, Gwennaël Codet-Hache, Laurent Cagnart, Thierry Masson, Alexis Santucci et ©Arcane.

Production
backstab
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Rachel Seban
Maquette : Véronique Baudoin, Pierre Bordenave, Gwen Rouvillois-Fabrication : Hervé Loiselet / Photogravure, flashage : Janjac, Edilog, Story production / Impression : Aubin (Poitiers)

Publicité / *Advertising*
Modules / *Classified*
Jérôme Forneris - Directeur marketing/commercial
Xavier Priem - Chef de publicité
Rachel Sebban - Chef de publicité
Tél : +33 (0)1 55 33 18 18 / Fax : +33 (0)1 55 33 18 17

backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772.
Siège social : 58, rue Pottier 78150 Le Chesnay. Gérant : Guillaume Gille-Naves.
Directeurs associés : Hervé Loiselet
Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 6 numéros : France métropolitaine : 175 francs, étranger : 200 FF



Might and Magic® VI
LE MANDAT CELESTE
La Renaissance d'une Légende...
Depuis la mystérieuse disparition
du roi Roland, désastres et catastrophes
s'abattent sur le royaume d'Enroth.
Le peuple murmure que les Ironfist
ont perdu le "Mandat Céleste",
le Droit Divin de Régner...
"Might and Magic VI ou le retour en force
du Jeu de Rôles" Joystick - Mégastar 90%
Might and Magic VI
LE MANDAT CELESTE
Disponible en version française intégrale
NEW WORLD COMPUTING
a division of the 3DO Company
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft
Ubi Soft

SCOOPS EN STOCK

TOUTES LES NEWS ET NOUVEAUTÉS

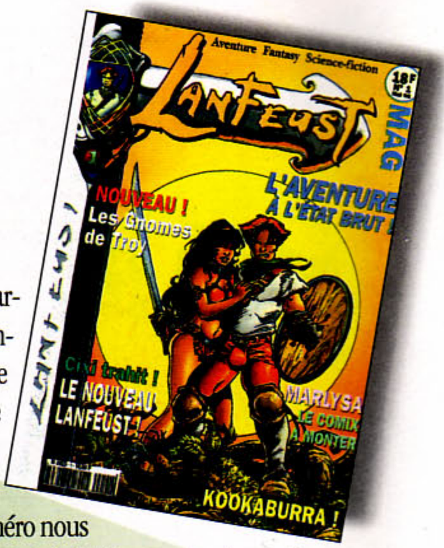
Shaan

Fange



Le troisième volet du Cycle d'Odéa, la campagne pour *Shaan*, devrait être dans vos boutiques sous peu. *Fange* emmenera les personnages sur la piste d'une magicienne humaine se terrant au fin fond d'un marais bien mal fréquenté. Coincés entre des Légions Antarès sur les dents et une armée de nécrosiens furieux, ils auront fort à faire pour sauver leur peau.

Vive Troy



Lanfeust Mag vient d'arriver. Ce nouveau mensuel ne s'intéresse qu'au BD Soleil. On y trouve peu de texte mais beaucoup de BD, ce qui n'est pas un mal. En plus, ce premier numéro nous gratifie d'une jolie bande dessinée à fabriquer soi-même : ah les joies du bricolage ! Les amateurs de fantasy, de SF vont se régaler en dévorant *Lanfeust Mag*. En lui souhaitant longue vie.



Polaris 2ᵉ édition

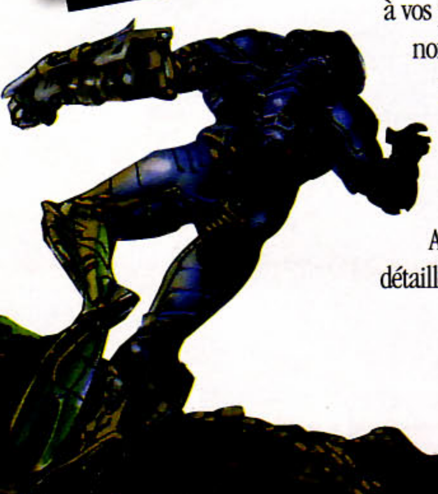
Elle pointe le bout de son nez et devrait être dans les boutiques cet automne. Cette seconde édition est avant tout l'occasion d'une refonte des règles en les simplifiant (le système conservant toutefois une compatibilité avec les suppléments déjà parus) et la possibilité pour l'éditeur de répondre à la demande de nombreux joueurs.



Cette modification portera essentiellement sur la création des personnages et une simplification des combats, ce qui permettra à vos joueurs de passer plus de temps en aventure ou dans les souks d'Équinoxe, plutôt que dans leur sous-marin à essayer de savoir si l'acquisition de leur torpille a réussi.

Les joueurs auront dorénavant accès à des professions (vous en aviez déjà un aperçu dans le Backstab n°7), une table de résultat universelle permettra de déterminer très rapidement les marges de réussite et l'utilisation du matériel électronique a été simplifiée.

Ajoutons à cela une présentation plus ordonnée (y compris une table des matières et un index), plus détaillée en ce qui concerne les différentes puissances de l'univers de *Polaris*, ainsi que la mise à jours historique du résultat des conflits qui sont apparus dans la trilogie des *Foudres de l'abîme* et dans certains suppléments et il ne nous reste plus qu'à attendre le résultat.



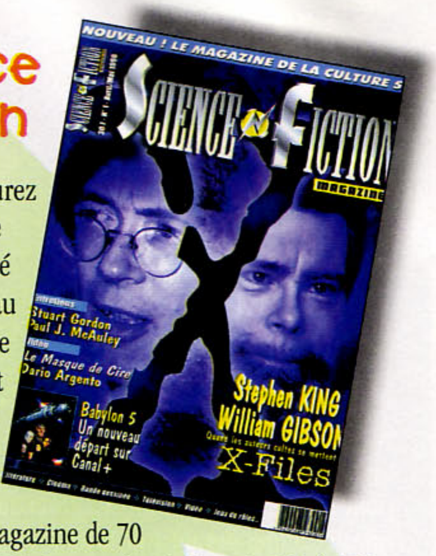
Le bureau de Dominique, comme si vous y étiez

Le guide des Anges est la toute nouvelle extension pour *Magna Veritas*. Même si un maître d'*In Nomine Satanis* pourra tout de même y jeter un coup d'œil - connaître ses ennemis est un précepte à ne jamais oublier, ce supplément s'adresse surtout aux Anges et aux maîtres de jeu de *Magna*. Il décrit des tas de groupuscules, sectes et associations d'Anges qui peuvent tout autant servir de base à des personnages-joueurs qu'à des scénarios toujours plus complexes. C'est définitivement le supplément le plus innovant depuis le *Démonis compendium*.
C'est dire !

On attend le guide des Démons pour Noël.

SIROZ PRODUCTIONS

Hi ! Science Fiction



Vous aurez peut-être remarqué un petit nouveau chez votre libraire préféré. Il s'agit d'un bimestriel consacré à la culture SF, rien de moins. Ce joli magazine de 70 pages dissèque la littérature, le cinéma, la BD, la TV et s'intéresse même au JDR. C'est agréable à lire, intéressant. Alors n'hésitez pas, jetez un coup d'œil à *Science fiction magazine*.



Games Day & Golden Demon 98

Une manifestation sous le signe du boxon... pardon, du chaos

BEEUUURGGLLL... BEEEUUUURRRGGGLLLAAAA... BURPS !
Pour la grand-messe annuelle du Zobbi, les bozos de GW se sont moins fendus que la première fois. Pour cent boules, en achetant sa place trois mois à l'avance, tu avais le droit, après avoir fait la queue une bonne heure, de cracher cinquante autres brouzoufs pour une figurine spéciale. La fiesta durait six heures à condition que tu campes devant avec ta tente pour entrer dans les premiers et que tu t'enchaînes aux barrières pour rester jusqu'au bout.
Au menu de cette édition, des tables surbondées et anarchiques remplies de gretchins acariâtres et gueulards sans aucun respect pour les visiteurs plus timides (dont je suis), ni pour les modèles miniatures peints avec amour. Les sympathiques animateurs incapables de mettre un peu d'ambiance à leurs tables de jeu respectives se contentaient d'anonner les traditionnels: "Double six ! BIEN JOUÉ !" et autre "Il est mal ton elfe", leur sourire crétin de circonstance ne parvenant pas à cacher le profond ennui que leur inspirait leur boulot. Les cris de guerre frénétiques et autre "WAARRGGHH" ne valent la peine que lorsqu'ils sont sincères. Au lieu de mal réchauffer les plats de l'année dernière, quelque chose d'innovant aurait été plus digeste. La lourdeur de l'événement contraste mal avec le port noble et fier d'un serviteur de l'empereur ou d'un chef de tribu orc.
Pour ce qui est de la boutique, elle était aussi imprenable que Morathi, la matriarche des furies de Naggaroth. Nombreux ceux qui, après une très longue attente, apprenaient qu'il n'y avait plus de blister au numéro demandé. L'ambiance générale de cohue et de bousculade était encore renforcée par les terribles larsens d'une sono défaillante, dont les grésillements incessants faisaient plus penser à des cris de harpies démentes qu'à de la musique d'ambiance. Quant au Golden Demon, on peut saluer la performance des très nombreux artistes qui apportèrent leurs chefs-d'oeuvre pour la compétition. Malheureusement, pour en apercevoir la queue, il fallait entrer dans une mêlée compacte de corps en sueur courbés en deux par l'effort pour espérer essayer de les entr'apercevoir, mal éclairés et très mal présentés dans des vitrines trop basses. Résultat des courses : si vous voulez admirer les vainqueurs (bravo Benoît Ménars) et leurs oeuvres, vous n'avez plus qu'à claquer quarante autres boules dans le catalogue de leurs produits vendu tous les mois et qui porte le pompeux nom de "magazine". Seul point vraiment positif : le superbe diorama représentant le débarquement des troupes du chaos prenant d'assaut un fort avancé de l'Empire. Une merveille de réalisation et d'élégance qui contrastait d'autant plus avec tout le reste.

Halloween Concept

Capone



Concours : trouvez le nom de ce nouveau jeu et gagnez un an d'abonnement aux magazines BACKSTAB et LOTUS NOIR en renvoyant votre réponse à Backstab, 7, rue de Paradis 75010 Paris, avant le 20 août (en cas de réponse identique, le gagnant sera tiré au sort).
Capone est un nouveau jeu de cartes pas à collectionner (dans la gamme *Il était une fois* et *Élixir*) que la société Halloween Concept prépare pour cet hiver. Le jeu s'inspire du Chicago des "années folles" et de la prohibition. Lancez-vous dans les poursuites en Ford T, allez jouer au casino et découvrez les fêtes nocturnes sur fond de Charleston.
En même temps Asmodée, toujours dans la même gamme sort un jeu sur les "nains de jardin" : il devrait s'appeler *Oh les nains* et vous entraînera dans l'univers secret du vieux pneu au fond du jardin. Promis, on vous en dit plus dans le prochain numéro.

L'appel de Cthulhu

The Golden Dawn en VF

Décidément, les amateurs de *l'Appel de Cthulhu* vont faire des envieux. En effet, Jeux Descartes leur a concocté une petite traduction de ce formidable supplément décrivant la plus connue des sociétés occultes victoriennes. Au menu : magie, intrigue et quelques très bons scénarios. De quoi s'occuper après la plage cet été...

TOUS PSYCHOTIQUES !

Le noir nous allant si bien, nous continuons à parler de films bien glauques. Ce n'est pas de notre faute si les meilleures créations actuelles relèvent du cas psychiatrique, n'est-ce pas ? Dans ce numéro, peu de fantastique puisque les polars ont la part belle : *Le Suspect Idéal*, un réel chef-d'œuvre, et *La Piste du Tueur*, "film d'été". De *Dark City*, on ne pouvait pas ne pas parler, même s'il est déjà sorti depuis (très) longtemps. Enfin *Scream 2* est un joli moment de détente, exploitant pleinement les idées du premier.

Castor sans Pollux
(occupé ailleurs, mais de retour bientôt).



Dark City

Totalement Dickien

L'événement fantastique. Il dépasse même *Gattaca*, trop américain ("Malgré mes défauts, je réalise mon rêve d'enfance." Vive l'American Dream !). Le héros, amnésique, essaie de se reconstruire son histoire dans un monde aberrant. Le jour n'y existe pas, la police le traque et la ville dans laquelle il évolue est incohérente et régulièrement métamorphosée. Une mine d'idées sur les thèmes de la ville, du complot et de la manipulation, et des méchants à vous faire pâlir d'envie, avec leur pouvoir de "tuning", qui leur permet d'altérer l'environnement. Après une séquence totalement hors de propos, à la "Dragon Ball", le film se conclue à la façon d'un conte de Paulo Coelho. Tout cela par le réalisateur de *The Crow* : autant dire que l'image de la ville est bien sombre et décrépite.

Encore sur les écrans ?
Réalisé par Alex Proyas
Avec Rufus Sewell, Kiefer Sutherland

La Piste du Tueur

Mieux que Miko !

En partant d'une bonne idée, banale mais éprouvée, la traque d'un serial killer par un agent du FBI, ce film reste assez quelconque, sympathique mais longuet. Les personnages sont campés à la perfection, que ce soit Danny Glover en roublard plaisantin ou Dennis Quaid en agent froid et acharné, efficace et désespéré. Malheureusement, l'intrigue est mal menée. La réponse à la



question "Qui est le tueur ?" est donnée trop tôt, après que le suspens a été entretenu de manière artificielle. Mais bon, voir des paysages montagneux enneigés défiler pendant deux heures sur l'écran d'une salle climatisée, ça a son charme lorsqu'il fait 40°C à l'ombre dehors. Sinon, vous pouvez attendre la diffusion TV, vous ne perdrez rien.

Sortie le 1er juillet
Réalisé par Jeb Stuart
Avec Denis Quaid, Danny Glover, Jared Leto

Scream 2

Du recyclage de concept

On reprend l'idée de la bande de jeunes amateurs de films d'horreur. Seulement maintenant, ils voient la transposition des événements décrits dans *Scream*, premier du nom, dans une version plus "hollywoodienne". Ce qui devait arriver arrive, cela donne des idées aux plus mal intentionnés, qui vont relancer le cauchemar de l'an dernier. Le concept du film est resté le même : une mise en abîme (le film dans le film, qui s'appelle Stab), des héros jeunes et américains (comprenez crétins...), autant d'humour, et Courtney Cox dans son rôle encore plus salope (ils aiment les journalistes, ça fait plaisir à voir!).



Sûrement pas le film du siècle, mais un bon moment de détente, qui ne vous fatiguera pas les neurones.

Sortie en juillet
Réalisé par Wes Craven
Avec David Arquette, Neve Campbell, Courtney Cox

Le Suspect Idéal

Attention film choc !

Prix spécial du jury à Cognac, il s'agit d'une réussite (presque) parfaite. Seule la réalisation, qui se cherche et sombre parfois dans des effets exagérés, ternit (très légèrement) cette merveille.



Dans l'enquête sur le meurtre d'une call-girl, Wayland, interprété par Tim Roth, est le seul suspect, à cause d'un indice imparable. Il nie pourtant avoir rencontré la dame. Seule solution : le soumettre au détecteur de mensonges.

Les choses se compliquent alors fortement, car cette machine ne peut qu'enregistrer des réactions physiologiques de stress (accélération du pouls, hausse de la tension ou de la sudation). C'est aux interrogateurs de manipuler le sujet afin de le démasquer ou au contraire de valider son témoignage. Mais que faire face à un génie, gosse de riche, malsain et perturbé, qui sait se jouer à la fois de la vérité et du mensonge ?

Tim Roth nous sert ici son personnage le plus complexe et torturé, une brillante démonstration de son immense talent. Face à lui, dans une situation de huis clos oppressant, les deux flics seront vite dépassés.

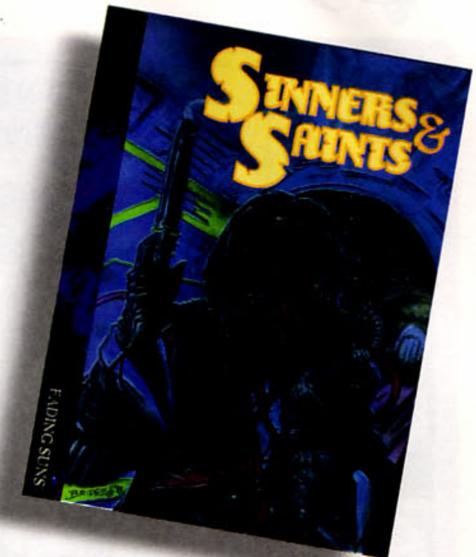
Un premier retournement de situation lorsque l'on commence à découvrir l'ampleur du personnage qu'est Wayland, puis un second lorsque les policiers reprennent la main, et un final qui représente un véritable pied de nez à toutes nos prévisions.

Une scène marque par son génie (je n'avais encore jamais vu cette idée utilisée) : Wayland raconte une scène. Filmée en vision subjective, commentée en surimpression des dialogues réels. L'occasion de savoir s'il ment ou pas... Allez voir ce film !

Sur les écrans
Avec Tim Roth, Michael Rooker, Chris Penn

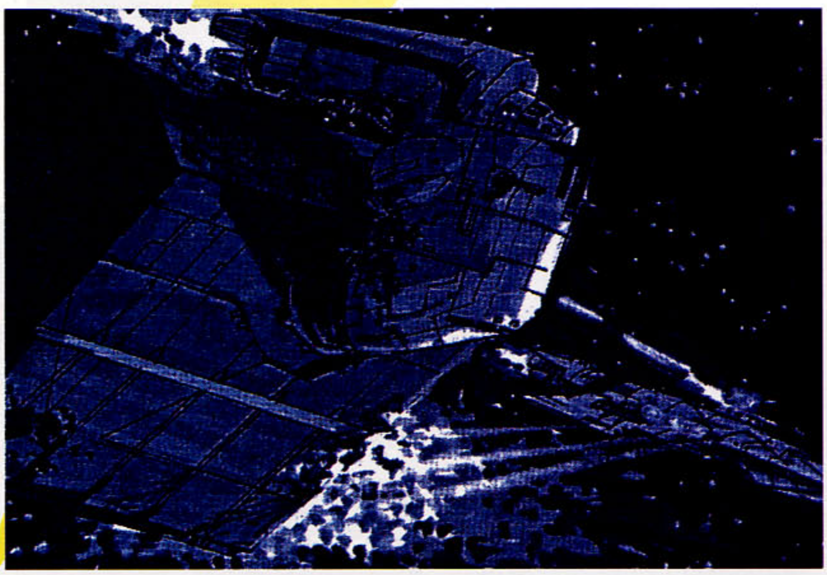
Noble Armada

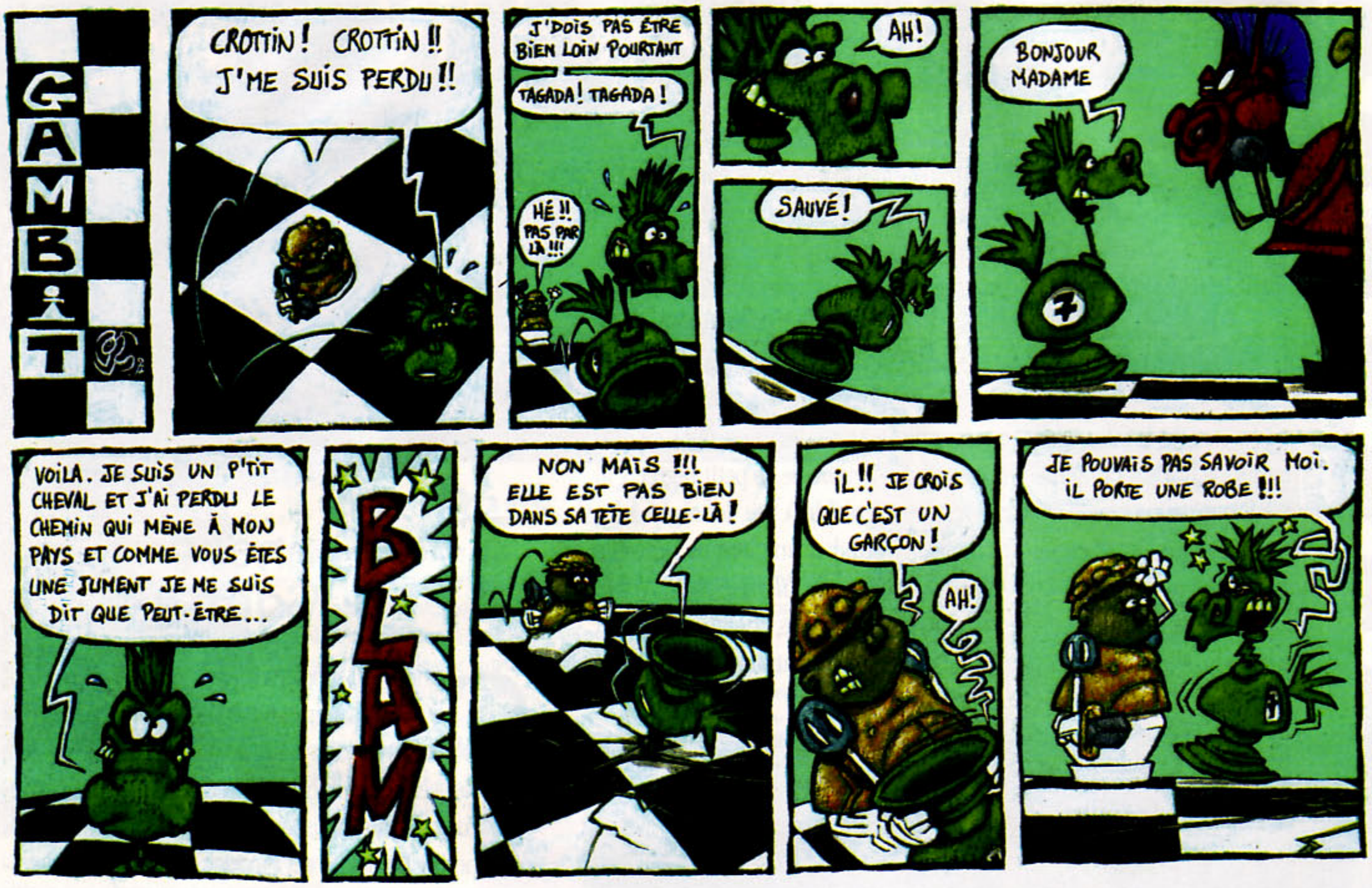
Ce jeu vous permettra de simuler des affrontements de vaisseaux spatiaux dans l'univers de *Fading Suns*. Totalement indépendant, le système de jeu de *Noble Armada* est toutefois prévu pour être compatible avec les caractéristiques de pilotes provenant du JdR. Il est simple et s'adresse clairement plus aux rôlistes qu'aux wargamers. La simulation des déplacements des vaisseaux dans le vide est très réussie et plutôt réaliste. Un défaut cependant : les soucis de simplification ont poussé les auteurs à éliminer l'aspect trois dimensions, les vaisseaux sont ainsi, en pratique, tous à la même "hauteur". En dehors de ce petit regret, j'ai adoré ce jeu. L'ensemble de l'ouvrage est très agréable à lire, les règles sont émaillées de nombreuses précisions de background et une longue nouvelle illustre chaque phase de bataille. Moins efficace que *Silent Death*, *Noble Armada* est cependant le système idéal pour des rôlistes cherchant un jeu simple, rapide et efficace pour simuler leurs batailles spatiales.



Sinners & Saints

Ce nouveau supplément pour *Fading Suns* ne fait que confirmer la ligne de parution de la gamme. À savoir, plein de bonnes idées, un style agréable et efficace, un background et une ambiance toujours aussi soignés, mais toujours pas de scénarios dignes de ce nom ! En détail, cet ouvrage consiste en une description détaillée de quarante personnalités plus ou moins notables de l'empire. Vous n'y trouverez pas les grands personnages de cet univers, ici la place est prise par des pirates, des aventuriers... J'ai très vite failli jeter ce supplément à la poubelle en pensant qu'on s'était foutu de moi. 120 F pour une liste de PNJs cela me paraissait relever du domaine de l'escroquerie. Mais en définitive une grande majorité de ces personnages sont très intéressants et de nombreuses histoires personnelles se laisseront fort bien adapter en scénarios, enfin une bonne partie des dessins sont absolument superbes. Moralité un supplément nullement indispensable mais qui peut s'avérer fort utile.





CONCOURS

TRINITY BATTLEGROUND — WHITE WOLF

À gagner
1 prix : 1 Trinity Battleground + 6 différents blisters de figurines
du 2ème au 4ème prix: 1 Trinity Battleground
du 5ème au 9ème prix: 6 différents blisters de figurines

1 - Par quel procédé devient-on Psi?
a -L'Epreuve
b - Le Rite du Passage
c - L'Effet Prométhée
d - L'Etreinte

2 - Quel célèbre auteur de science fiction a écrit pour Trinity?
a -Isaac Asimov
b -Arthur C. Clarke
c - William Gibson
d - Geoge Alec Effinger

3 - Quels sont les noms des 6 ordres psi de l'Aeon Trinity?

4 - Quelle est la devise de l'Aeon Trinity?

5 - Comment se nomme l'ennemi juré de l'Aeon Trinity ?

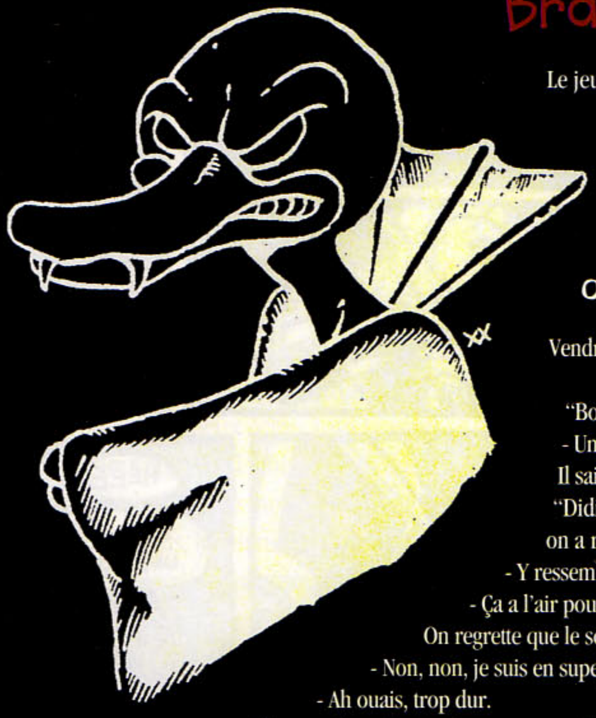
À l'occasion de la sortie de Trinity Battleground prévue en août Backstab et White Wolf s'associent à ce grand concours.

Nom : .... Prénom : .... Age ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : ....

Bulletin à découper ou à recopier sur papier libre, et à renvoyer au magazine Backstab, 7 rue de Paradis 75010 Paris.
Jeu gratuit sans obligation d'achat. Six bonnes réponses seront tirées au sort, les six gagnants recevront leurs cadeaux sous soixante jours à parution de ce magaz



Brain salad



Le jeu de rôles de l'horreur grasse.
Ça sent le vieux cadavre chez toi Mémé... Mémé ?

JdR en VF de Willy Favre
chez L'œil du Sphinx

The Return of The Vengeance of The JdR de France

Vendredi, 13 heures, rédaction du journal Astuce Melli

"Bonjour, je suis coursier, voilà un paquet. J'peux téléphoner ?
- Un paquet ?, demanda Fabrice"
Il saisit l'enveloppe à bulles et indiqua nonchalamment le téléphone au livreur.
"Didier, cria-t-il au rédac' chef, assis l'air sérieux devant son Mac, on a reçu un nouveau JdR en VF.
- Y ressemble à quoi ?
- Ça a l'air pourri, ça s'appelle *Brain Salad*, le jeu de l'horreur grasse... dit-il l'air consterné. On regrette que le scénario ne soit pas de l'auteur... tu le veux ?
- Non, non, je suis en super galère avec ma partie de Warcraft II, ma bécane plante depuis ce matin !
- Ah ouais, trop dur.
- Si ça continue, j'vais même pas pouvoir finir les Orcs avant de me barrer. File le jeu à Pierre, ça pourra pas être pire."

Pierre, l'oreille distraitement baladeuse depuis le bureau d'à côté, se renfrogna.

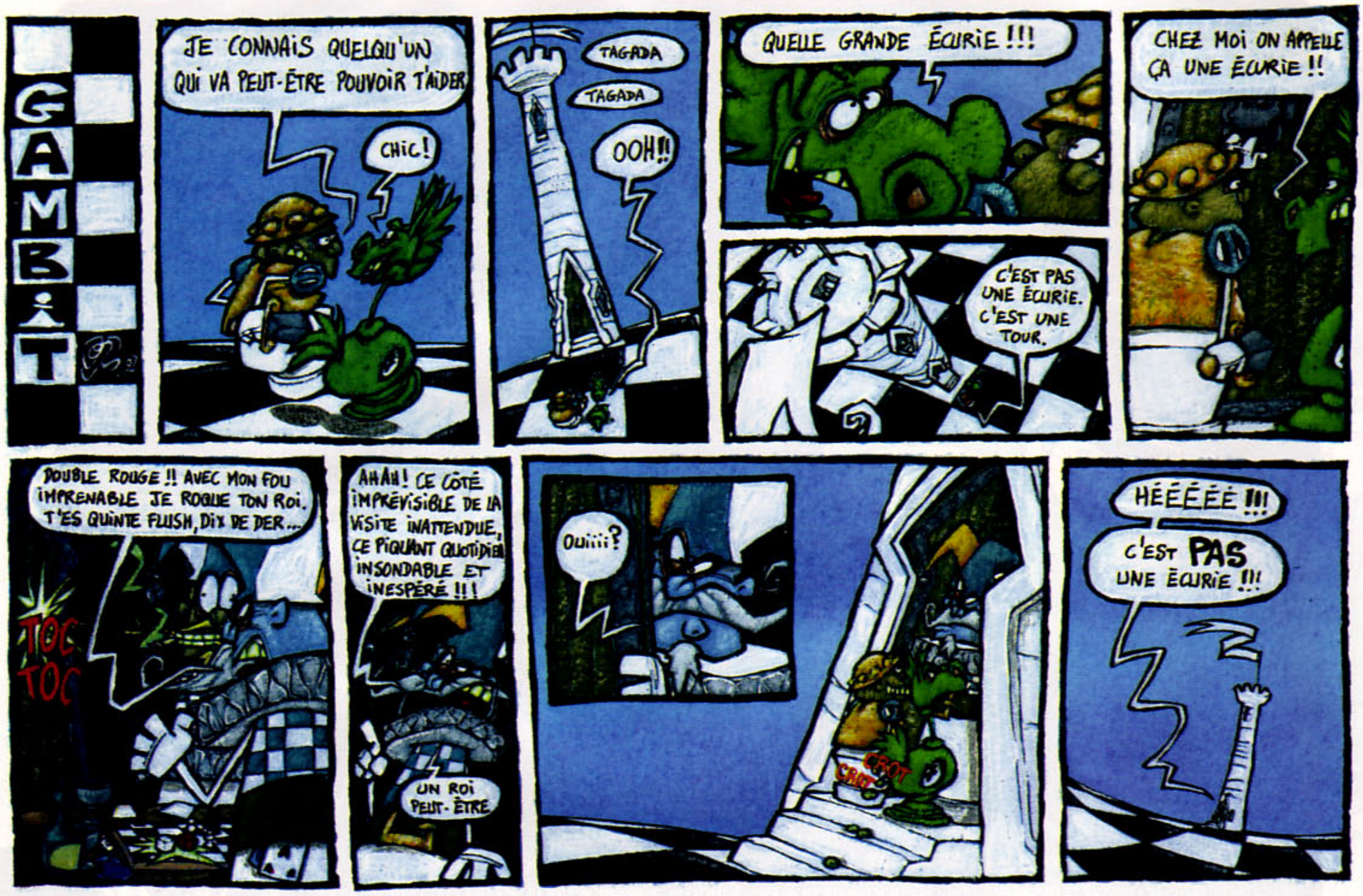


"J'en veux pas, il est même pas dans une belle boîte solide ce jeu. File-le plutôt à Tristan, il va le massacrer à la tronçonneuse." Tristan, dos aux autres, relisait sa dernière critique. Il inclinait la tête en maugréant, lâchant à intervalles réguliers "pas mal", "c'est assez pro" ou encore "bien dit". Fabrice déposa le jeu et se dirigea vers les toilettes. Il ne vit pas l'ombre qui était restée dans le couloir et qui lui emboîta silencieusement le pas. Fabrice s'assit sur le pot et se concentra sur le Super Picsou Géant qu'il avait apporté pour faciliter les choses. Une silhouette inquiétante à la tête énorme s'approcha et frappa trois coups de piolet sur la porte en plastique.

"C'est complet, lança Fabrice ne manquant pas d'un certain esprit à ses heures
- C'est que j'ai très envie", répondit l'autre en défonçant la porte d'un coup de pied et le crâne de sa victime d'un beau tracé de piolet en plein front.

En retirant son arme, il put contempler le beau trou triangulaire qu'il venait de faire, d'où sortait une jolie bouillie de cervelle et de sang tachant les aventures du malin Géo Trouvetou. Le livreur revint sur ses pas en saisissant sa perceuse électrique toute neuve. Dans le couloir, il croisa Pierre et lui ouvrit un nouvel orifice à la base du cervelet, dans un beau bruit de vrille. Puis, en souriant, il entra dans le bureau de Didier et lui défonça la tête avec le moniteur de l'ordinateur.

"C'est assez dark et ça manque indiscutablement de roleplay", concluait Tristan, complètement absorbé par la critique de *Brain Salad* qu'il venait de faire en trois minutes. Le coursier, toujours jovial, lui tapota sur l'épaule. Tristan se retourna enfin et vit très distinctement une grosse agrafeuse à moquette à trois centimètres de son œil. Puis il ne vit plus rien.





Cthulhu sur la route 66

Cults across America est un jeu de plateau de Jeff Tidball, édité par Atlas Games en v.o. (totalement délirant), qui va bientôt sortir dans nos boutiques préférées (la v.f. d'Halloween Concept relookée sera disponible cet automne). Chaque joueur joue le rôle d'un culte entièrement dévoué aux dieux du mythe de Cthulhu, dans les États-Unis des années 90. Il possède des sectateurs, des armes, des véhicules (des caddies de supermarché démoniaques) et ne pense qu'à une seule chose : invoquer des créatures du mythe et éliminer ses adversaires. En fait, c'est un peu plus complexe que cela et la présence de cartes, du monde des rêves et de PNJs célèbres (président des États-Unis, pape, etc.) en fait un jeu aussi riche que satirique. Je donnerai un de mes tentacules pour y jouer !

VAMPIRE™ THE ETERNAL STRUGGLE

Vampirly Hills

Ça va pas du tout ! Quand Cameron nous sort un Vampire au cinoche, on dit "Waouh !". Mais quand Rein•Hagen pactise avec le plus célèbre bouffon de Hollywood, j'ai nommé Aaron Spelling, on dit "Beurk !". Incroyable mais vrai. Si les adeptes du câble n'auront manqué aucun des six épisodes de "Kindred, le clan des maudits", les autres vont devoir faire un (petit) effort intellectuel pour imaginer le pitoyable mélange de "Beverly Hills" et de "X-Files" qui m'a pieuté net dans mon fauteuil. Effets spéciaux à deux dollars, dialogues guimauve, intrigue façon "Feux de l'Amour", un Prince Toréador tombeur de minettes, des minettes, un flic mal rasé que personne ne croit, des croix, des vampires stéréotypés qui se cassent la gueule, des gueules cassées, des transformations en loup, des loulous... Comme quoi, le câble, c'est bien aussi quand on l'a pas.

Let me introduce yourself

WORLD OF DARKNESS

Au chapitre "petits gadgets qui vont bien", on notera l'arrivée près de chez vous d'un sympathique manuel d'introduction pour *Vampire*. 24 pages ultra claires, présentées sous une couverture rigide aux couleurs du fameux écran (avé la rose), qui résument tout comme il faut les bases du jeu de rôles qui marche bien. Le monde, le thème, la Camarilla, les Anciens, les clans, les pouvoirs, les règles, quelques suggestions de scénarios, des illustrations de Bradstreet... Et tout ça pour la modique somme de zéro franc. Bon, d'accord, c'est en américain. Mais c'est gratuit et c'est une sacrée bonne initiative, surtout pour les nouveaux joueurs.

The Masquerade®



Il y a alien sous coupe

Tiens, si on parlait des OVNI (j'aime bien mes intro). Non c'est vrai, faut en parler... La télé ment, le gouvernement ment, l'armée ment, Hollywood ment, Bony ment... qui croire ? D'autant qu'ils mentent tous différemment. La télé est pour (c'est bon pour l'audimat coco), le gouvernement contre (ça fait pas sérieux), l'armée est contre (mais écrit des tas de rapports secrets qu'elle déclassifie ensuite par erreur oups ! pardon on s'a trompé), Hollywood est pour (par solidarité avec la télé) et Bony s'en fout. L'honnête bourgeois blanc soucieux de s'éclairer sur les problèmes de son temps a donc toutes les peines du monde à trouver un début de vérité dans cette jungle de fantasmes ésotérico-comploto-maniaco-obsessionnels.





Tout ça pour dire en fait (et là, hop !, j'en arrive subtilement à ma news) que vient de sortir un cédérom, habilement baptisé *Dossiers OVNI l'encyclopédie interactive* afin que l'honnête bourgeois blanc s'y retrouve, qui présente agréablement un topo fort bien fait sur le sujet soucoupique. Les différentes théories sur les modes de propulsion, les traces d'abduction (?), une cartographie et une chronologie complète des différents témoignages liés aux phénomènes ufologiques, les thèses de l'armée, les impostures, les preuves du passé, du son, de l'image, des liens ouaib, moult textes très documentés, le tout conçu sans parti pris ufophile ni sensationnalisme facile, bref, je ne vous fais pas le coup du "c'est super, c'est plein d'idées de scénars", mais les tentacules m'en palpitent encore d'aise...





Dossiers OVNI est édité par Marshall Cavendish et Œil pour œil. 270 F environ.

Shadowrun

Pour fêter les bientôt 10 ans de la sortie de *Shadowrun* (1ère édition), Fasa nous concocte la troisième édition de ce très grand jeu de rôles (elle devrait être sortie au moment où vous lirez ces lignes).

À ce que l'on en sait, cette troisième édition ne sera pas révolutionnaire. Comprenez : pas de changements majeurs, tels qu'il y en avait eu entre la première et la deuxième édition. Les règles ne devraient donc pratiquement pas changer, les modifications majeures intervenant surtout au niveau du background, actualisé sur dix années très remplies dans le Monde des Ombres. Au programme donc, nouvelle couverture, nouveaux dessins et background 2060. Les suppléments de la gamme resteront tous entièrement compatibles.
Plus de détails dans le prochain numéro !

Vivant

Confrontation. Incroyable. Ils ont de la chance et des couilles. Ils attaquent Workshop de front alors que huit mois plus tôt, personne ne croyait que Demonworld pourrait grignoter Workshop par petits bouts, et c'est en cours. Rackam a de bonnes chances d'éviter le bas de la colonne si la qualité de ses figurines se maintient et si le public continue à soutenir l'effort de guerre.

Mort

Traveller. Les bons gars de chez GDW étaient de bonne volonté mais pas très doués. Le plus massif des jeux de SF a planté son retour. Vieux dessins de Chris Foss, maquette de merde, plans faits sous MacDraw par un dyslexique pas très créatif. Le plus gros background jamais écrit pour du space opera va tranquillement continuer à s'effondrer sous son propre poids. Amen.

Mort-Vivant

Blue Planet. Ce jeu est génial mais il est en anglais avec une couverture à vomir par terre. Tous les magazines l'ont encensé et la boîte aurait coulé que personne ne le saurait. La première extension virtuelle s'appelle Archipelago. Vous avez lu combien de backgrounds cohérents dans votre carrière ? Un, deux pour les vieux joueurs ? Lisez ce truc.

Quel est le jeu le plus recherché en occasion et à combien ?

Sortilèges, Angers	Trauma	90 F
Eurêka, Orléans	Supergang	250 F
Rocambole, Lille	Vieil AD&D	Cher
Starplayer, Paris	Laborynthus	800 F
Rolegames, Marseille	okaz pas cher	30 F
Camisole, Versailles	GURPS vf	230 F
Royaume du Griffon, Montpellier	SpaceMaster	
Phénomène J, Paris	Code of the Harpers	550 F
Licorne Bleue, La Rochelle	Realms of chaos	500 Fx2



Échelle de Valeurs

maquette 100% underground

- Alternity Player's Guide - plein de pages - 289 F
- Alternity Gamemaster's Guide - plein de pages pareil - 239 F

Les joueurs achètent moins que le maître, c'est normal.

- Starter Magic Urza's Saga 75 cartes - 74 F - septembre 98
- Starter Magic Exode préconstruit 60 cartes - 74 F - juin 98

C'est-à-dire qu'il s'agit en fait de problèmes administratifs et comptables, c'est pas une seconde pour vous mettre de dix balles.

- Trilogie Stephen King - 300 F
- Tout Space 1889 - 300 F

L'instruction suit son cours, pas de commentaires

- Bloodbowl 94 - 490 F - Épaisseur 10 cm
- Bloodbowl 98 - 390 F - Épaisseur 4 cm, contenu identique

Mmmh, on pourrait croire qu'on s'est fait niquer avant et qu'ils sont devenus gentils. C'est vrai, pour avant. Ils ont juste augmenté le prix des équipes de 70%, ils ne ressortiront pas *Zone Mortelle* et ils vous emmerdent.

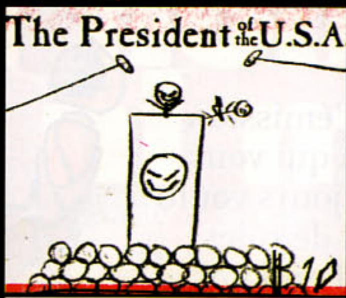
- Fiend Folio - 500 F - 1982

Bah voilà, ça les vaut. Y en a eu bien peu, y sont souvent pourris et c'est du bon matos.

Quel est le produit dont les ventes vous ont agréablement surpris ?

Sortilèges, Angers	Deadlands
Eurêka, Orléans	Heu, non.
Rocambole, Lille	Deadlands
Starplayer, Paris	L5R / Shaan
Rolegames, Marseille	Deadlands
Camisole, Versailles	Heavy Gear
Royaume du Griffon, Montpellier	Polaris
Phénomène J, Paris	Imago
Licorne Bleue, La Rochelle	Non

Trop loin,

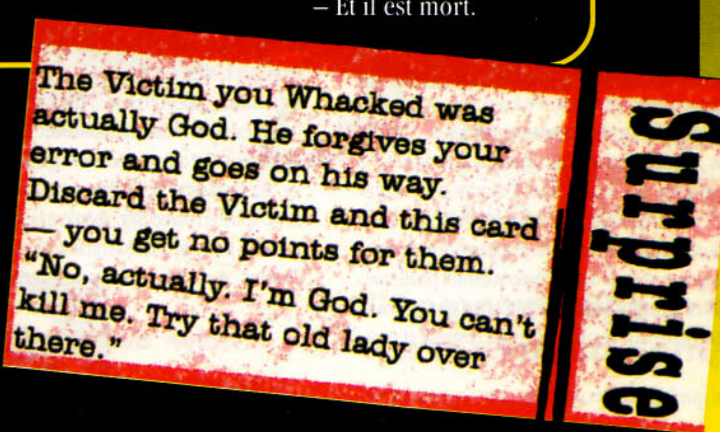


trop fort

Il existe des types qui en ont suffisamment rien à foutre pour appeler leur boîte "Sancho Games". Et quand vous savez par avance qu'elle ne vous fera pas vivre, vous pouvez faire n'importe quoi, exprès. Let's Kill se range dans la catégorie *Élixir* avec des poils, ce qui nous amène tout naturellement au meurtre de masse. Chaque joueur interprète du mieux qu'il peut un meurtrier. Il s'agit donc de tuer non seulement le plus grand nombre de gens, en une fois si possible, mais aussi de sélectionner les victimes les plus "fun". Chaque carte de victime indique donc un degré de "funness", allant de 1 pour le vendeur de voiture à 10 pour the President of the USA. Vous y allez à grands coups de shotgun et de râpe à gruyère sur des employés du Mac Donald, vous évitez les fusillades avec les flics, vous vous mettez une balle (deux points) juste avant la fin et hop ! vous avez vingt points !
Les cartes sont moches, super moches. Les choix éditoriaux sont parfaits. Je vous passe les trucs ultra limite avec les enfants, le bus de ramassage et le micro-ondes, on veut pas de problèmes avec la police.
Bon et le jeu il est bien? Quoi le jeu, quel jeu, on s'en fout, on peut pourrir des avocats à la pince à épiler et piétiner des majorettes. T'es con, hein.

Combien rachèteriez-vous le tarot pour *Chimères* ?

Et dans le désordre,
– 12 francs en bons d'achat,
– zéro,
– 0, 5 F,
– 0, 0.
– 0,
– 1 F cash,
– 10 F en bons d'achat,
– Et il est mort.





L'argent sale du JdR

Y cartonne ce titre. Et Monsieur Pomme de Terre n'est pas ce monsieur juste là en photo. Tout le monde croit savoir quand sortira le "X-Men" de Cameron. Ce jour-là, vous n'avez statistiquement aucune chance d'être le pauvre type qui se précipitera dans son magasin de JdR pour capter les derniers suppléments ***Marvel** Super Heroes*. La plupart des quelques centaines d'exemplaires éparpillés en France il y a dix ans ont fini mâchouillé par un petit cousin ou sont encore plein d'amibes dans des caves de joueurs peu collectionneurs.
Dans la série "dépêche, v'là les éboueurs" : malheureusement, *Ars Magica* en français est bel et bien en train de disparaître. Descartes a pilonné les restes du meilleur jeu de magie jamais publié en français. Le bimestre prochain : l'épopée de *James Bond* au pays des soldeurs.
Comme disent les journalistes, on regrettera également la disparition de *Légendes des Contrées Oubliées*, épuisé à vie.

Monsieur Salade

sex in jdr



Bienvenue à "Love in JdR", l'émission avec Doc Gandalf et Déd'san qui vous dit tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le sexe dans le jeu de rôles sans avoir osé le demander. Pendant trois pages, c'est libre antenne sur BACKSTAB. Allez ! sans perdre de temps on prend un premier auditeur.

Dédé de Rennes : Euhh ! Salut Doc, salut Déd'san. Euhh, trop super l'émission, alors ouais j'appelais pas pour poser une question. C'était juste pour dire que je trouve super les couv' TSR, surtout les vieilles avec des meufs trop bonnes à moitié à poil !

Déd'San : Ouaiiis ! J'suis carrément de ton avis. Comment elles sont bonnes avec leurs eins' 105B à peine cachés par des sous-tifs en cuir plantés de clous, leurs cuisses en acier blindé sous des jupes en peau de bête à ras le bonbon ! Ahhrgh.

Doc Gandalf : L'iconographie du jeu de rôles, et c'est particulièrement flagrant dans le cas des produits TSR, déploie une imagerie franchement sexuelle. C'est d'autant plus intéressant qu'à part leurs illustrations, ces jeux abordent assez peu la sexualité. Mais cette imagerie est assez parlante pour nous éclairer sur la place que tient le sexe dans le JdR.

Déd'San : Ouah ! Le mien de sexe, y prend beaucoup de place. Arf ! Arf ! Arf !

Dr Gandalf : Les JdR fantastiques exposent une vision très infantile de la sexualité. Comme tu le remarques, Dédé, les femmes y sont souvent présentées comme des objets sexuels, d'une façon particulièrement provocante et réductrice. C'est en outre une vision assez inquiétante de la femme, le cuir, la peau, l'acier montrent la sexualité comme une menace. Dans beaucoup de JdR fantastiques, la femme n'a pas beaucoup de place, elle est victime passive : c'est la princesse à délivrer, la paysanne inoffensive ; ou menaçante : c'est la guerrière, l'espionne ou la magicienne. Maman ou putain.

Il y a même du côté des PJ une distribution sexuelle des rôles où les personnages féminins sont souvent cantonnés à certaines "classes de perso" : voleuses, magiciennes et plus rarement guerrières.

Déd'San : Bon alors, les meufs dans le JdR, c'est pas le bon plan.

Dr Gandalf : Si on se réfère aux illustrations, l'homme devient une caricature lui aussi. C'est un barbare, hyper musclé et très court vêtu. Une image simpliste de la virilité. Une virilité d'apparence et de symboles dont le plus flagrant est sans doute l'épée/substitut phallique. Ce rôle de l'épée devient flagrant dans le jeu *Bloodlust* où l'arme est pour le PJ comme un partenaire sexuel : exigeant, possessif et mystérieux.

Déd'San : C'est vrai que les barbares des couv', c'est un peu des Village People.

Dr Gandalf : On peut en effet comparer une image simpliste de la virilité à certaines iconographies homosexuelles. Quoi qu'il en soit, que ce soit à propos du rôle de l'homme ou de celui de la femme, les JdR fantastiques TSR, qui s'adressent très largement à un public de jeunes garçons, renvoient à une sexualité hésitante, parfois craintive qui s'exprime ou se rassure par le biais de clichés.

Déd'San : Bon, on écoute un peu de Metallica et on prend un autre auditeur.

(Musique) - (Enfin... si l'on veut)

Karim de Strasbourg : Salut Doc Gandalf, salut Déd'San. Euh, voila, à *Vampire* je joue un Toréador homo' et mes potes me charrient en disant que c'est un signe d'homosexualité refoulée. Est-ce que tu crois que c'est le cas ?

Dr Gandalf : Jouer un personnage homosexuel n'est pas l'indice d'une homosexualité réelle, mais peut-être une façon d'avoir un fantasme homosexuel, ce qui n'est pas synonyme d'homosexualité, même refoulée. Mais ta question a le mérite de nous rappeler que les jeux White Wolf, et *Vampire* en particulier, abordent la sexualité d'une façon très différente des jeux cités précédemment. Ce sont des jeux qui se veulent plus "adultes" et qui exposent plus nettement des problématiques sexuelles.

"violer des servantes dans les auberges, piller des châteaux, tout ça, c'est super cool."



Devenez une légende en affrontant le Nouvel Ordre et les grandes familles. Prenez votre destinée en main et libérez l'Héossie !

Shaan

Découvrez Shaan sur internet
www.peplum.com/shaan.html

Un supplément pour le jeu de rôles Shaan édité par Halloween Concept 7, rue de Paradis 75010 Paris. Tél. : 01 55 33 18 18 - Fax : 01 55 33 18 17

Halloween Concept

Sexe

On vous l'a dit et répété

Sans faire de l'anti-américanisme primaire, il y a dans les produits TSR la même hypocrisie qu'à Hollywood, c'est-à-dire la conjugaison d'une exploitation permanente d'images très légèrement érotiques dénuées de signification et une morale pudibonde affichée : on vous promet qu'on ne montrera jamais un téton, mais on ne va pas se priver de vous claquer des énormes poitrines moulées de cuir à tout bout de champ.
Pour vous souvenir du code de moralité TSR, reportez-vous au BACKSTAB n° 2.

"Werewolf.... ben t'as intérêt à aimer les poils"

Il faut dire que le thème du vampire est d'abord une métaphore sexuelle : Dracula est vampire par amour, il est à la recherche d'une femme, sa morsure — son étreinte — est comme un baiser mortel, etc. D'ailleurs, une grande partie de la littérature fantastique du siècle dernier est sous-tendue par des enjeux érotiques : la créature du Docteur Frankenstein est par exemple à la recherche d'une fiancée et menace celle de son créateur, en quelque sorte sa mère.

Déd'San : Beeerk, se taper des morts c'est de la nécrophilie que ça s'appelle, non ?

Dr Gandalf : Les jeux White Wolf ne font aucunement référence à la nécrophilie, par contre *Vampire* et *Wraith* usent largement d'une imagerie clairement SM. Les costumes des personnages, faits de cuir noir et de clous, ressemblent souvent à des tenues SM ; certaines illustrations (comme celle figurant au dos du Clanbook Tzimisce) mêlent très explicitement sexe et violence. Mais de façon plus abstraite aussi, ces jeux font référence à des structures violentes dominant/dominé qui sont érotisées d'une façon ou d'une autre, par exemple par l'univers nocturne de ces jeux.

Quoi qu'il en soit, ces signes "pervers" marquent une évolution du jeu de rôles vers des fantasmes plus construits qui sont la preuve d'une sexualité plus mûre que celle des univers TSR, basés essentiellement sur des stéréotypes. Il est par ailleurs intéressant de remarquer que ce sont ces deux jeux, où les personnages sont "morts", qui sont le plus sexuellement connotés.



Déd'San : Faut dire que *Werewolf*... ben t'as intérêt à aimer les poils ! Arf ! Arf ! Arf !

Dr Gandalf : D'une certaine manière, dans le cas de *Vampire* et *Wraith*, on retrouve le vieux couple Eros/Thanatos, l'amour et la mort.

Déd'San : Tiens justement, on a un autre auditeur qui voudrait faire une remarque à propos de White Wolf. C'est Romu de Paris. Salut Romu.

Romu : Ouais salut Déd'San, salut Doc. Ouais, euh j'voulais dire faut arrêter votre délire sur White Wolf, moi je joue à *Changelin*, ben faudrait être pervers pour y voir du sexe.

Déd'San : Mais justement : on est pervers !

Dr Gandalf : Il n'y a pas de sexualité explicite dans *Changelin*, pas plus qu'il n'y en a dans de nombreux autres jeux de rôles. Mais on peut rapprocher l'univers féerique de ce jeu, ainsi peut-être que l'univers de Terres du Milieu, des mondes de contes de fées. Le thème de *Changelin* est celui du paradis perdu, c'est-à-dire de l'enfance et de l'innocence envolées. De la même façon, je trouve que dans *JRTM* l'absence de sexualité est telle que cela en devient suspect : tant d'hommes, toujours ensemble et toujours entre hommes, à la recherche d'un anneau - symbole matrimonial par excellence, lequel anneau est porteur de terribles malédictions : il y a comme un violent refoulement de la sexualité, y compris dans ce que celle-ci a de plus acceptable.

Déd'San : Tout de suite après la zique, un nouvel appel avec Grumph le barbare...

Grumph : Ouais, moi j'aime bien les JDR parce qu'on peut niquer plein de gonzesses, surtout quand on est un barbare, elles z'ont qu'à la boucler.

Dr Gandalf : Eh bien, Grumph, je vois que tu es un grand garçon qui a pris conscience de ses désirs sexuels. Le jidéhèr permet effectivement d'évacuer un certain nombre de pulsions et fantasmes sans faire de mal à personne. Ce qui est vrai pour la violence est vrai pour la sexualité, qui est ainsi traitée sur le mode de la franche rigolade ou de la gaudriole.

Déd'san : Ouah, comment y cause ! Moi j'aime bien la gaudriole : violer des servantes dans les auberges, piller des châteaux, tout ça, c'est super cool.

Dr Gandalf : Oui, c'est cool, si on ne le fait que dans un jeu. Les fantasmes, surtout masculins, font souvent appel à la violence, à la contrainte physique et par conséquent sont difficiles ou impossibles à réaliser.

Déd'san : Un autre appel, d'une rôliste, cette fois. Merci à Grumph et à tous les barbares.

La rôliste : Salut c'est Emma. Ben, voilà on entend que des mecs parler de cul mais jamais d'amour ! Y en a marre à la fin, est-ce qu'on pourrait pas mettre un peu d'amour dans les jeux de rôles ? Peut-être que ça attirerait plus les filles.

Dr Gandalf : Tu as tout à fait raison, la vie sexuelle ne se résume pas au coït. Les sentiments et les passions en sont une composante essentielle. Malheureusement, bien peu de jidéhèr prennent en compte ces sentiments, que ce soit dans le background ou en tant que mécanisme de simulation.

Déd'san : Moi, j'aime pas celles qui simulent (rires gras) !

Dr Gandalf : Le jidéhèr est toujours une simulation et, par conséquent, rien n'interdit de simuler des sentiments, de créer des règles pour cela qui vont influencer les personnages. Certains jeux proposent cette option, notamment *Pendragon* qui va très loin dans ce sens : les personnages sont dotés de traits de personnalité chiffrés, de passions, il y a des règles pour faire la cour, pour se marier, pour avoir des enfants, etc. *Wraith* et dans une moindre mesure *Vampire* proposent aussi des règles liées aux passions des personnages, passions qui peuvent être l'amour ou le désir.

Curieusement, tous les joueurs sont d'accord pour simuler la folie, la violence ou n'importe quel autre aspect de la réalité, mais pas l'amour ou le sexe.

La rôliste : Moi j'ai créé un perso qui est amoureux de quelqu'un et ça lui donne vachement plus de crédibilité.

Dr Gandalf : Tout à fait, c'est un des moyens d'introduire la sexualité dans le jidéhèr, sous la forme d'éléments de background des personnages. Tel personnage sera marié, ou divorcé, ou veuf, il se sera fait plaquer par sa copine, il sera amoureux fou d'une princesse inaccessible à un pauvre aventurier, etc. Tous ces éléments permettent de renforcer la personnalité du PJ et de définir des motivations pour partir à l'aventure autres que l'argent, la vengeance ou du type bizarre dans l'auberge qui a besoin de bras armés pour une mission dangereuse.

De telles motivations peuvent même faire l'objet d'un scénario ou d'une campagne. La littérature et les films sont remplis d'histoires d'amour, qui finissent plus ou moins bien, mais qui justifient l'implication du (ou des) héros dans l'aventure. Lancelot du Lac, Marguerite de Valois, Robin des Bois, Hélène, Thésée ou encore Gilgamesh sont des exemples célèbres de héros dont les aventures sont le fruit de l'amour qu'ils portent à quelqu'un, homme ou femme. Plus près de nous, le moindre film d'aventure comporte au moins une histoire d'amour, histoire de rajouter un peu de piment aux déboires du héros.

Les écrivains, aussi bien que les scénaristes de Hollywood, ont très bien compris la puissance des sentiments amoureux sur la crédibilité et l'intensité d'une histoire. Il n'y a aucune raison que les MJ n'en profitent pas aussi. Il est quand même plus intéressant de motiver les personnages par les sentiments qu'ils éprouvent que par le bon vieux truc de l'auberge (voir encadré).

> "Si plutôt que d'introduire le sexe dans le jeu de rôles, vous essayiez d'introduire le jeu de rôles dans le sexe."

Déd'San : OK, doc. Merci Emma et on prend un nouvel appel après ce super morceau tout chaud de Sauron and His Merry Torturers.

(Musique) - (Enfin... si on veut)

Auditeur : Euh, salut Gandalf, salut Déd'San. Voilà, j'ai jamais couché mais je joue beaucoup aux JDR. Est-ce que je pourrais coucher en jouant ?

Déd'San : Moi, je te conseillerais plutôt les boîtes, mais bon.

Dr Gandalf : Si je comprends bien ta question, tu te demandes si tu peux avoir du plaisir sexuel pendant une partie de JDR. La réponse est à mon avis non. On peut très bien simuler l'acte sexuel, on peut aller jusqu'à simuler le plaisir qu'il procure, mais c'est très différent de l'acte lui-même et d'un véritable orgasme, même obtenu par une bonne masturbation. C'est tout ce qui fait la nuance entre le jeu et la vie. Le corps est un élément essentiel des rapports sexuels, même si l'esprit joue un rôle primordial dans le désir et le plaisir, au travers des fantasmes et des pulsions sexuelles de chacun. Par définition, il n'y a de rapports sexuels que corporels, incarnés dans la chair. En clair, la simulation de l'acte sexuel dans un jidéhèr me paraît inintéressante car relevant d'éléments intimes du joueur, et non pas de son personnage.

Par contre, la question peut être formulée autrement : est-ce que tu peux coucher en utilisant le JDR ?

Déd'San : C'est quand même pas le super pied pour draguer des gonzesses, déjà qu'il n'y en a pas beaucoup...

Dr Gandalf : Là je ne suis pas vraiment d'accord, et c'est là où je voulais en venir. Si, plutôt que d'introduire le sexe dans le jeu de rôles, vous essayiez d'introduire le jeu de rôles dans le sexe. Autrement dit, d'utiliser des éléments propres au jeu de rôles : la simulation, l'incarnation d'un personnage autre que soi, le scénario pour enrichir votre vie sexuelle voire, pourquoi pas, séduire quelqu'un. Voilà de quoi rendre les choses plus intéressantes et surtout mettre à profit toutes ces soirées perdues, enfermées avec cinq potes, à jouer à des jeux de gamins incompréhensibles.

Thibault & Arnaud

Quelques idées piquantes pour vos scénarios...

Il y a plusieurs types de scénarios qui peuvent exploiter des aspects différents de la sexualité comme trame de fond ou comme intrigues parallèles.

La quête amoureuse, dont la délivrance d'une princesse en détresse est une variation, peut devenir une conquête amoureuse, c'est-à-dire un scénario de séduction où les épreuves, les preuves d'amour et la victoire sur des rivaux peuvent être quelques-uns des événements.

Les scénarios centrés autour d'une vengeance prennent une dimension dramatique supplémentaire si les PJ cherchent à venger la perte de personnes aimées.

L'obsession amoureuse, en particulier dans le cas de JdR fantastiques, est intéressante surtout si le scénario exploite l'ambiguïté entre emprise érotique et emprise occulte. En poussant cette idée d'obsession, on peut user de la nymphomanie ou du harcèlement sexuel qui peuvent donner lieu à des intrigues angoissantes (cf. le film "Harcèlement").

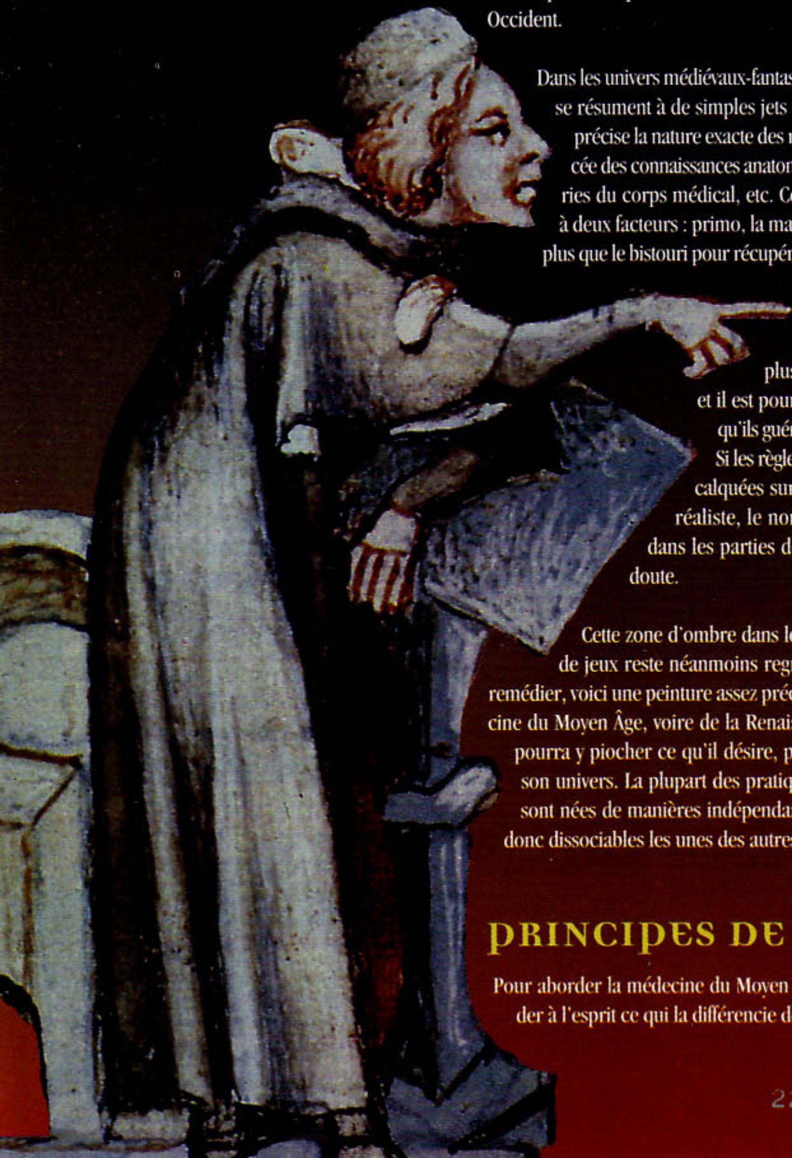
Les PJ ne sont pas forcément ceux qui doivent séduire ou conquérir, ils peuvent aussi être l'objet d'un amour envahissant, ce qui devient particulièrement difficile si l'amoureux est une créature surnaturelle (dieu, fantôme, etc.).



MEDIEVALIS MEDICA

Les jeux de rôles d'heroic fantasy fournissent souvent peu de détails sur les professions médicales, la qualité des soins apportés aux blessés ou les théories anatomiques des érudits. La médecine médiévale offre nombre d'éléments surprenants qui aideront les meneurs d'*ADD*, *Earthdawn*, *Warhammer* ou *Nigthprowler* à enrichir leur univers...

MÉDECINE MÉDIÉVALE



"Pour la petite histoire" décrit d'ordinaire un événement susceptible d'être utilisé comme toile de fond d'un scénario. Exceptionnellement, nous allons ici élargir le concept et faire un survol historique de ce que fut la médecine au Moyen Âge, en Occident.

Dans les univers médiévaux-fantastiques, les soins se résument à de simples jets de dés. Rien ne précise la nature exacte des remèdes, l'avancée des connaissances anatomiques, les théories du corps médical, etc. Cela tient surtout à deux facteurs : primo, la magie sert souvent plus que le bistouri pour récupérer des points de vie. Deuzio, les personnages se battent plus que de raison, et il est pourtant nécessaire qu'ils guérissent aisément. Si les règles de soin étaient calquées sur une médecine réaliste, le nombre de morts dans les parties décuplerait sans doute.

Cette zone d'ombre dans les backgrounds de jeux reste néanmoins regrettable. Pour y remédier, voici une peinture assez précise de la médecine du Moyen Âge, voire de la Renaissance. Chacun pourra y piocher ce qu'il désire, pour l'adapter à son univers. La plupart des pratiques décrites ici sont nées de manières indépendantes : elles sont donc dissociables les unes des autres.

PRINCIPES DE BASE

Pour aborder la médecine du Moyen Âge, il faut garder à l'esprit ce qui la différencie de notre médecine moderne. à l'époque, les microbes n'avaient pas été découverts. La maladie n'apparaissait donc pas comme un élément extérieur, mais plus comme un dérèglement dans l'harmonie du corps. L'hygiène n'existait pas non plus et, par exemple, les chirurgiens ne se lavaient pas les mains ! Enfin, le microscope n'avait pas été inventé et toutes les dissections possibles ne permirent pas de comprendre le fonctionnement réel des organes.



De l'Antiquité au Moyen Âge, la frontière entre médecins et guérisseurs n'était pas clairement établie. Certains praticiens médiévaux s'appelaient encore eux-mêmes "médecins-magiciens" ou "médecins-prêtres". L'Église n'a jamais aidé à faire la distinction. Si elle accueillait des cours de médecine dans ses monastères, dans le même temps elle instaurait le culte des reliques de saints (censées être sources de guérisons miraculeuses) et interdisait les dissections. Ce pouvoir de l'Église plongea la pratique médicale dans un obscurantisme affligeant. Elle ne dut ses progrès qu'aux brillantes écoles arabes, dont les découvertes se répandirent au sud de l'Europe.

Toute la médecine médiévale repose sur un principe de base, hérité des savants grecs. Pythagore est le premier à poser que la composition du corps humain, comme celle de l'univers, s'appuie sur les quatre éléments : le feu, l'eau, la terre et l'air. Ces derniers présentant tous une qualité particulière : le chaud, le froid, le sec et l'humide. Par la suite, le célèbre médecin grec Hippocrate et ses héritiers penseront que le corps contient quatre "humeurs" correspondantes aux combinaisons des éléments : le sang, la lymphe (ou phlegme), la bile jaune et la bile noire (ou atrabile,

Abonnez-vous à backstab et recevez un cadeau !

Recevez chez vous les 6 prochains numéros de **backstab** + votre cadeau au prix de **175 Francs** France et DOM TOM uniquement soit un numéro **gratuit** !

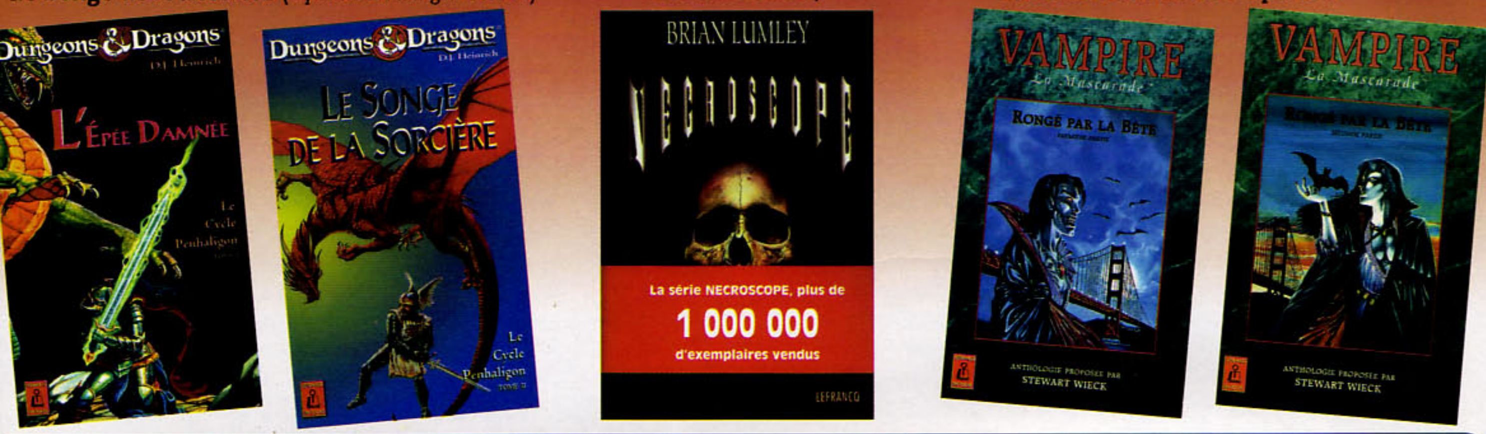
ABONNEMENT ÉTRANGER: 200 F/One year subscription 40 $ US.

CADEAUX AU CHOIX

• Inspirés de D&D, **L'Epée Damnée** *(Cycle de Penhaligon Tome 1)* ou **Le Songe de la Sorcière** *(Cycle de Penhaligon Tome 2)*

• En grand format, **Necroscope** de Brian Lumley

• Inspirés de Vampire, **Rongé par la Bête**, Première *ou* seconde partie.



A B C D E



N°1 : DISPO N°3 : DISPO N°5 : DISPO N°6 : DISPO N°7 : DISPO N°8 : DISPO N°9 : DISPO

FORMIDABLE !

Avec ce bulletin je peux m'abonner et commander les anciens numéros de **backstab**. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à : **Backstab** 7, rue de Paradis 75010 PARIS FRANCE

ABONNEMENT

☐ OUI, je m'abonne .... 175 F (ou 200 F pour l'étranger)

et je choisis mon cadeau : Choix 1 : A B C D E

s'il est épuisé, voici mon Choix 2 : A B C D E

ANCIENS NUMEROS

☐ Je commande le **numéro 1** .... 35 F (40 F pour l'étranger)
☐ Je commande le **numéro 3** .... 35 F (40 F pour l'étranger)
☐ Je commande le **numéro 5** .... 35 F (40 F pour l'étranger)
☐ Je commande le **numéro 6** .... 35 F (40 F pour l'étranger)
☐ Je commande le **numéro 7** .... 35 F (40 F pour l'étranger)
☐ Je commande le **numéro 8** .... 35 F (40 F pour l'étranger)
☐ Je commande le **numéro 9** .... 35 F (40 F pour l'étranger)

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville : Pays : ....

Age : .... Profession* : .... Téléphone* : ....

Quels sont vos jeux préférés* : ....

....

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

*facultatif

BS10

Pour la petite histoire

Votre mallette docteur !

Les chirurgiens-barbiers ne se déplaçaient pas sans leur mallette d'instruments. Celle-ci contenait une bonne dizaine d'outils rangés avec soin. Ils étaient le plus souvent en bois et en métal poli, pour faciliter leur nettoyage (bien qu'on n'ait pas encore compris le rôle des germes). Dans une mallette classique on trouvait : deux scies (une petite pour l'amputation des doigts et des orteils, une grande avec une lame à vis pour les membres), une clé spéciale pour serrer la lame de la scie, des sangles, trois ou quatre couteaux, un bistouri, une pince et diverses aiguilles de suture.

Par ailleurs, pour soigner les pestiférés sans les approcher, les médecins disposaient d'outils attachés au bout de longs manches d'acier de deux mètres de long. Il pouvait s'agir de pinces pour donner de la nourriture, de cautères, etc.

dite mélancolie). Ces humeurs forment un équilibre, sans quoi l'individu tombe malade, tendant vers un tempérament trop sanguin, phlegmatique, colérique ou mélancolique.

C'est sur cette idée de base, et sur le *Corpus Hippocratum* (une soixantaine d'ouvrages de notes cliniques d'Hippocrate), que repose toute la médecine jusqu'au XVIIème siècle ! La plupart des univers méd-fan possèdent un culte des Élémentaires. Il sera donc facile à un meneur de jeu de réutiliser cette théorie.

LES PROFESSIONS

Au Moyen Âge, le corps médical comptait trois professions distinctes, qui s'exerçaient chacune dans des circonstances précises.

Tout d'abord, les professionnels les plus courants étaient les apothicaires. Ces hommes aux connaissances empiriques tenaient des officines dans les grandes villes. Ils vendaient des plantes médicinales dites "simples", des onguents, des plantes exotiques, des ingrédients pharmaceutiques ou des médicaments (mélanges complexes de drogues et de plantes) comme la thériaque. Leurs boutiques étaient remplies de coffres en bois et de bocaux, dans lesquels étaient conservées des centaines de substances différentes. Les clients venaient demander conseil à l'apothicaire, qui redoublait d'ingéniosité pour prescrire des combinaisons de plantes adaptées aux maux.

Les médecins, ensuite, étaient censés avoir un savoir plus étendu. Ils étaient peu nombreux : pas plus de trente-deux à Paris en 1395, alors que la ville comptait déjà 250 000 âmes. Ils exerçaient tous dans un couvent ou au service d'un noble. Ayant suivi les cours de médecine dispensés à l'oral dans les couvents, leur thérapeutique s'appuyait sur les œuvres d'Hippocrate et se résumait à des remèdes simples : régime, diète, bains, vomitifs, saignées...

Enfin, restent les chirurgiens. Contrairement à la médecine, la chirurgie ne s'apprenait pas dans les livres. Elle était considérée comme une vulgaire forme d'artisanat, et enseignée comme tel. On apprenait sur le tas, sans savoir théorique. C'était dû à un mépris affiché des médecins pour la chirurgie. Cette dernière, depuis l'Antiquité, ne servait qu'à soigner les blessures des gladiateurs et des esclaves mutilés au travail : des professions méprisées qui ne concernaient que le bas peuple (là aussi, les jeux méd-fan se prêtent aisément à l'adaptation...). Les médecins ne s'y intéressèrent guère et la chirurgie tomba au main d'un corps de métier qui maniait déjà le rasoir : les barbiers ! Apparurent alors au Moyen Âge des boutiques de "chirurgiens-barbiers" qui s'occupaient de soigner les plaies, d'arracher les boutons, de pratiquer amputations et saignées... Tout ce qui relevait du rasoir ou du bistouri ! Avec le temps, certains d'entre eux abandonnèrent leur fonction de barbier et tentèrent d'être reconnus comme médecins. Ils créèrent la Confrérie de Saint-Côme, un collège dispensant un enseignement pratique sur des cadavres. Les médecins n'acceptèrent jamais de considérer les chirurgiens comme leurs égaux, jusqu'à la Révolution Française !





GUÉRISON DES MALADIES

Les apothicaires vendaient des centaines de plantes et de médicaments prescrits par les médecins. Parmi les plantes trouvées dans les campagnes, en plus des aromates (*verveine, sauge, laurier*...), les plus courantes étaient l'aristoloche et la *résine de guimauve* (deux anti-inflammatoires), la *belladone* (un analgésique), le *pavot* (un somnifère), la *chicorée*, le *chiendent* et bien d'autres... Quelques plantes exotiques venaient enrichir les décoctions de base, telle l'*opium*, le *gingembre* ou la *myrrhe* (résine d'un arbre d'Arabie). Les apothicaires fabriquaient aussi un médicament complexe qui était recommandé par de nombreux médecins : la *thériaque*. Celui-ci était fait à base de chair de vipère et contenait près de quatre-vingt-dix composants (en fait, les fonds de bocaux des officines !) dont de l'opium, qui devait assurer à lui seul les vertus curatives du mélange.

Bien plus tard, apparurent d'autres extraits végétaux comme l'écorce de *quinquina* ramenée des Amériques ou les feuilles de *saule blanc*. Le premier guérissait les fièvres et donna la quinine. Le second était utilisé pour calmer fièvres et douleurs. Reproduits chimiquement, ses dérivés donnèrent l'aspirine, dont on ne connaît toujours pas aujourd'hui le fonctionnement exact ! Ces deux "drogues" comme on les appelait à l'époque, auraient pu être découvertes plus tôt et trouveront aussi leur place dans un univers méd-fan.

Côté médecins, les thérapies commençaient par l'examen du patient, ou plus exactement par son témoignage. En effet, le sujet décrivait son mal plus qu'il n'était ausculté. La seule observation à laquelle on accordait foi était l'uroscopie, c'est-à-dire l'examen de l'urine. Celle du patient était recueillie à l'aube, dans un bocal, et étudiée longuement par le praticien. Une trentaine de caractéristiques permettaient d'évaluer ses propriétés pour établir un diagnostic : sa couleur (blanche, orangée, dorée, safranée, rouge, vineuse, verte, bleue...), son odeur (toute puan-

Un petit peu de foie ?

Pendant longtemps, le foie fut considéré comme l'organe le plus important du corps humain. Les civilisations antiques et médiévales lui attribuaient souvent les vertus qu'on associe de nos jours au cœur. On y voyait même parfois le siège de l'âme. C'est qu'à la dissection, le foie apparaît comme l'organe le plus gros et le plus irrigué. On en déduisit qu'il s'agissait du plus important. Il était donc utilisé dans les rites de sorcellerie. On le retrouve d'ailleurs encore régulièrement comme composant de sorts dans les jeux de rôles... Tout a une raison !

Pour la petite histoire



teur traduisant une infection...), sa transparence, sa fluidité, son écume, parfois son goût, etc. C'est ainsi que les médecins établissaient leurs diagnostics, et la *matula* (le récipient de verre dans lequel on gardait les urines) devint le symbole corporatif des médecins médiévaux !

Chaque maladie était expliquée par un dérèglement de l'équilibre entre les quatre humeurs du corps. Pour retrouver cette harmonie, les médecins disposaient de peu de remèdes. On conseillait souvent de se mettre à la diète (gasp !), de prendre des bains, de consommer certaines plantes ou certains mets (comme la cervelle de lièvre, le fiel de carpe, la poudre de hérisson, etc.).

Mais la pratique la plus populaire était la "saignée" (re-gasp !). Comme un excès de sang rompait l'équilibre des quatre humeurs, des graphiques complexes indiquaient, selon les maladies, l'endroit où l'on devait opérer une incision à l'aide d'un couteau fin ou poser des sangsues (ces animaux pompent jusqu'à cinq fois leur volume de sang, et leur mucus empêche la coagulation). Le sang du sujet était alors recueilli. Son étude permettait parfois d'affiner le diagnostic. Une théorie de l'époque supposait que le corps abritait vingt-quatre litres de sang et que seuls quatre étaient nécessaires à la survie : les saignées pouvaient donc être longues et importantes. Une fois le sang en surplus évacué, les humeurs devaient à nouveau s'harmoniser.



Comme le malade n'était jamais ausculté de manière sérieuse, se développa bien vite une pratique de consultation par correspondance. Le malade envoyait à son médecin un formulaire décrivant ses maux, ainsi qu'une fiole de son urine. Le médecin en prenait note et, toujours par courrier, indiquait ses prescriptions.

D'autres remèdes, d'origine minérale, étaient aussi utilisés. On prescrivait parfois l'utilisation de pièces d'attouchement. Il s'agissait de pièces qu'on devait appliquer sur les parties infectées du corps. Ainsi, garder des pièces d'or contre sa poitrine guérissait théoriquement de certaines formes de tuberculose. Par ailleurs, au fil des modes, on attribua des vertus miraculeuses à l'*antimoine*, un corps solide proche de l'arsenic utilisé par les alchimistes. Il se présente sous la forme de petites boules qu'on ingérait, puis qu'on récupérait dans ses celles pour les utiliser à nouveau. L'antimoine coûtait si cher qu'on se la léguait d'une génération sur l'autre, et qu'on la prêtait parfois à ses amis.

Chirurgie, dissection et anatomie

La chirurgie au Moyen Âge était plus que rudimentaire : elle se résumait souvent à des cautérisations de plaies ou à des amputations pour éviter les gangrènes. Les plaies étaient brûlées à l'aide de "cautères", des fers portés au rouge. Quant aux amputations, pratiquées sans anesthésie, elles nécessitaient qu'on saoule, assomme ou attache l'opéré. Ce dernier mourrait souvent d'hémorragie durant l'amputation et ce n'est que tardivement qu'on fabriqua des garrots "à vis" pour ligaturer les artères.

La chirurgie médiévale était archaïque car l'anatomie restait un mystère. C'est étrange mais les chirurgiens ne connaissaient pas le fonctionnement des organes. Cette lacune venait en partie des interdictions de l'Église, nées d'ailleurs d'un malentendu.

Au Moyen Âge, il était courant qu'un noble, un roi ou un saint meure loin du lieu où il souhaitait avoir sa sépulture. Son cadavre était alors disséqué et démembré, les morceaux de son corps bouillis, éviscérés et conservés avec du sel pour la durée du transport (sans quoi sa dépouille complète aurait pourri). Cette pratique écœura le pape Boniface VIII. Il émit une bulle pour interdire le démembrement des corps à des fins de transport. Il voulait défendre l'intégrité du corps, et non pas interdire l'anatomie et la dissection des cadavres à des fins d'étude. C'est pourtant, notamment en France, ce que firent croire des cardinaux zélés jusqu'au XVème siècle. Avant, il fallait obtenir des autorisations papales pour pratiquer une dissection sur des cadavres, de condamnés à mort en général. Peu à peu, cette pratique fut acceptée et se répandit, ayant lieu en public ou dans les cours de médecine.

Cela ne fut néanmoins pas suffisant pour que l'anatomie prenne son essor : on ne sut tirer profit de ces observations et le rôle des organes resta flou. De plus, la perspective était encore mal maîtrisée et les ouvrages illustrés restèrent grossiers et imprécis : on y trouvait des corps représentés à plats, "en grenouille". Les mannequins en bois et les dessins réalistes n'arrivèrent que bien plus tard...

Reste au meneur de jeu à déterminer où en est l'anatomie dans son univers méd-fan. Il est aussi important de décider de la position des autorités religieuses face aux dissections, tout en sachant que, paradoxalement, plus une civilisation accorde des vertus magiques aux membres et aux organes, plus elle autorise le démembrement.

7.7

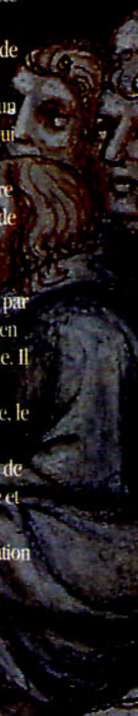
Liber Medica

La médecine s'est formée sur des travaux d'hommes qui ont couché leurs théories sur le papier. L'évolution de la médecine, ses révolutions, ses débats peuvent être suivis à travers des œuvres majeures. Ces ouvrages, le plus souvent manuscrits, coûtaient déjà une fortune à l'époque. Il était courant, dans les collèges de médecine, qu'ils soient attachés aux rayonnages des bibliothèques par de fines chaînettes d'acier. Il est possible d'utiliser ces livres (ou des reproductions de votre cru) dans une campagne :

Tout d'abord, le *Corpus Hippocratum* d'Hippocrate compte une soixantaine de tomes et pose les fondations de ce que sera la médecine médiévale, les quatre humeurs notamment. Plus tard, au Ier siècle, un médecin de Rome nommé Celse eut le mérite de présenter le premier ouvrage complet sur la profession médicale : le *Arte Medica*.

Néanmoins, cet ouvrage reste moins important que le *Canon* d'Avicenne, un médecin arabe du Xème siècle. Prônant une unité totale, Avicenne développa des théories médicales alignant les dates des saignées sur les mouvements des astres, calquant les cicatrisations de plaies sur des polygones mathématiques, etc. C'est un fatras sans queue ni tête, qui fut pourtant à la base de l'enseignement universitaire pendant une longue période du Moyen Âge.

L'ouvrage révolutionnaire par excellence n'arriva que bien plus tard, au XVIème siècle. Il s'agit d'un livre illustré d'anatomie d'André Vésale, le *De humani corporis fabrica*, qui jeta les bases de toute l'anatomie moderne et permit d'établir pour la première fois la configuration exacte du corps humain.



Les bons cons
pour bien fair

On compare souvent le jeu de rôles au théâtre. Pourquoi pas. Francis, lui, il trouve que "le jeu de rôles, c'est comme aller au cinéma". On se donne rendez-vous, on entre, on s'assied et on attend. Jusqu'ici tout va bien. Sauf que Francis, il aime les films américains, avec des bonnes meufs, des gros flingues et un gentil qui raconte des vannes au méchant juste avant la fin. Mais où est donc la petite lueur d'intelligence qui se cache sous les effets spéciaux ? Celle qui met des claques au spectateur ? Le scénario, quoi. Seulement Francis, y connaît pas. Et comme il a qu'une seule chemise, il est pas non plus du genre à changer d'avis. Mais j'ai quand même décidé de dire quelques mots sur le scénario, juste au cas où ça pourrait servir. Parce que de toute façon, Francis aime pas le jeu de rôles.

Qu'est-ce qu'on mange ?

Le scénario, c'est le nerf de la guerre. Une charpente qui ne sert pas à forcer les actions des PJ mais plutôt à les guider, les accompagner et les intégrer au mieux dans le déroulement des opérations. Un scénario, c'est une base, un contexte plus ou moins imposé qui permettra à ses acteurs de vivre, de subir et de découvrir certaines choses. Qu'il s'agisse d'une enquête, d'un contrat, d'un voyage, d'une découverte fracassante ou d'une quête sans fin, le scénario se doit de surprendre et de captiver. À défaut d'être original, un scénario devra toujours être géré de façon à offrir aux joueurs le dépaysement et l'efficacité qu'ils recherchent. Et pour cela, la préparation et la construction sont les deux étapes à ne surtout pas négliger. Que se passe-t-il en coulisses, qui est qui, qui fait quoi, pourquoi, où, quand ? La conception d'un scénario doit mettre à plat tous les reliefs, toutes les aspérités de l'intrigue, afin que le meneur de jeu puisse surprendre sans jamais être surpris.

Copyrights d'auteurs

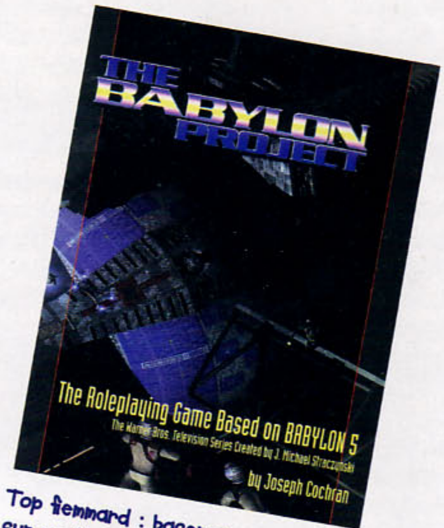
BD, films et autres romans constituent une véritable mine d'inspiration pour le meneur de jeu courageux. Mais adapter n'est pas chose facile. Ces scénarios, toujours figés autour des actions des héros, ne laissent qu'une marge de manœuvre réduite. Si vous voulez plonger les PJ dans une histoire toute faite, trois solutions s'offrent à vous. Soit les PJ prennent la place du/des héros, auquel cas vous devrez limiter les risques d'imitation en proposant une introduction et des pistes différentes. Soit ils interviennent en marge de l'action principale, en rencontrant, en aidant, en assistant ou en gênant les acteurs originaux. Soit, et c'est plus simple, ils interviennent avant ou après l'action connue (façon *Stormbringer*, *Middle Earth* et *Cthulhu*). Petit conseil technique : pensez à bien "photographier" le décor et à passer au crible chacun des intervenants majeurs, histoire de recréer une atmosphère crédible et efficace.

Mais que diable vont-ils faire dans cette galère ?

À la différence d'un scénario de film, un scénario de jeu de rôles ne peut jamais prévoir toutes les initiatives de ses principaux acteurs, les PJ. C'est le but, me direz-vous. Et c'est pourquoi il est impératif que le scénario colle le plus possible à la mentalité, aux aptitudes et aux désirs des PJ. La réussite d'un scénario dépend beaucoup de l'implication des PJ dans l'intrigue. Qu'est-ce qui les motive à accepter un contrat ? Connaissent-ils la victime, le meurtrier ? Quel rapport ont-ils avec leur employeur, leur destination et les rencontres qu'ils seront amenés à faire ? Toutes ces questions sont autant de pistes qui pourront vous aider à intégrer les PJ dans une histoire, de façon à éviter les sempiternels : "Qu'est-ce qu'on fout là ?". Si les PJ ont des ennemis, des alliés, des contacts, utilisez-les. Ressortez d'anciens PNJ du placard. Tenez compte de leur passé, fouillez dans le petit background qu'ils ont amoureusement concocté. Ciblez leurs centres d'intérêt. Vendez votre âme. En clair, évitez d'offrir des lunettes à un cyclope, même si elles sont jolies.

Les petits camarades de classe

Qu'ils soient gentils ou méchants, tous les acteurs (PNJ) d'un scénario doivent être pensés et approfondis lors de la préparation. Le caractère et les motivations des PNJ étant à l'origine de leurs actions, il convient d'en dresser un portrait détaillé et de ne pas se contenter d'un nom sur un vague concept. Robert est un assassin. D'accord. Mais pourquoi ? Depuis quand ? Quelle est son arme préférée ? Ses répliques favorites ? Travaille-t-il seul ou avec des complices ? A-t-il commis un meurtre célèbre ?



Top flemmard : baser son scénario sur un épisode de série TV...

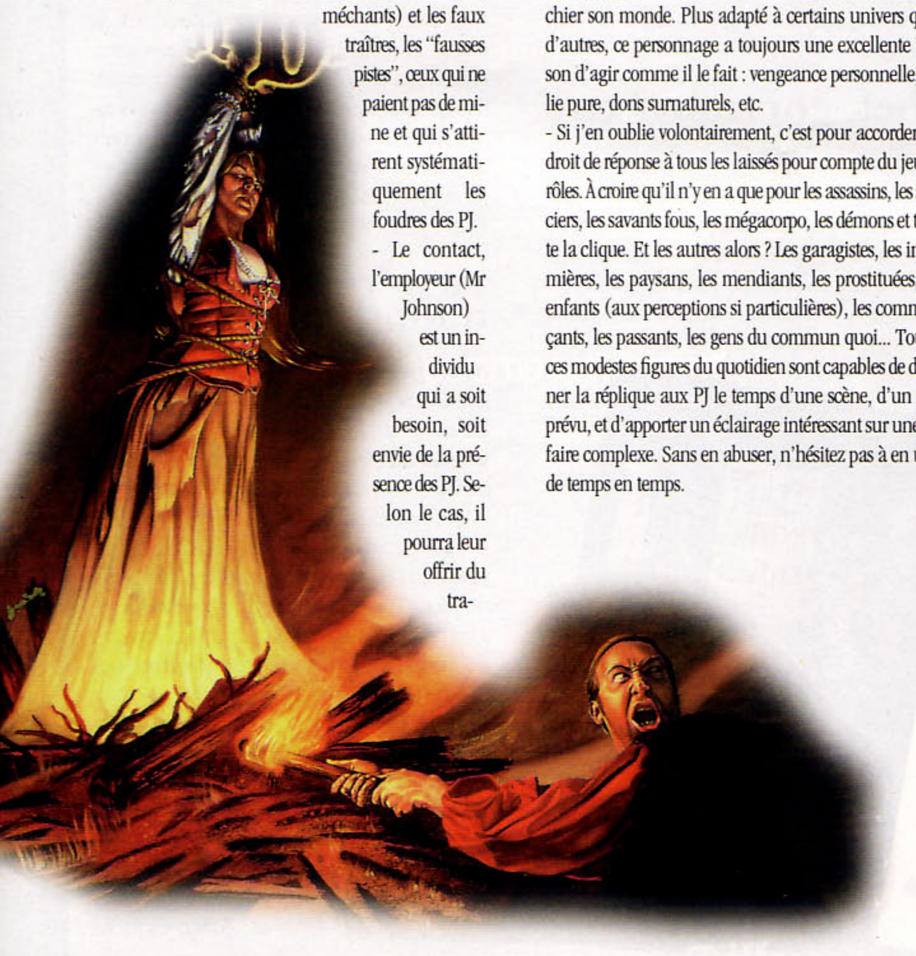
Le background des différents PNJ est une donnée fondamentale, surtout dans le cas des PNJ majeurs. S'il s'agit d'un groupe, il est important de détailler son organisation (réseau, famille, petit groupe), ses objectifs (conquête, destruction, profit), ses ressources (armement, locomotion, finances) et tous les petits détails liés à ses activités, à son quartier général, à son look, etc. L'incontournable figure du "chef" doit être travaillée avec encore plus de précision. Le grand méchant du scénario doit avoir un nom, une "gueule", un profil psychologique, des mimiques et des phrases choc. Plus le PNJ est important, plus il doit en jeter. Rien de plus frustrant en effet pour un joueur que de se faire une montagne d'un ennemi finalement lymphatique, banal et même pas impressionnant. N'oublions pas non plus que les PNJ sont des PJ comme les autres. Ils ont des amis, des ennemis, des rivalités, des peurs, de la famille, des petits secrets. Tout ce qui touche aux PNJ risque de toucher tôt ou tard le groupe de PJ. Aussi, sans aller jusqu'à vous constituer un dossier de trente pages sur chaque figurant, prenez toujours soin de bien faire le tour de vos PNJ avant de les mettre en scène.

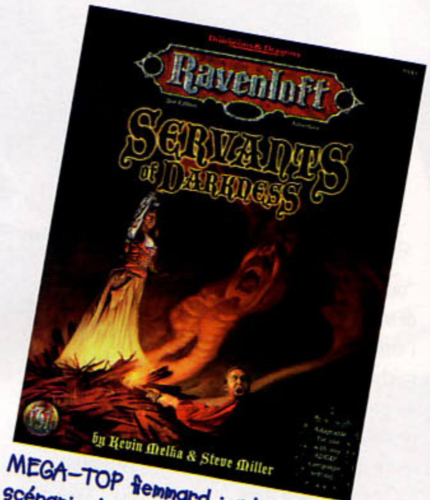
eils de Francis
e son scénario

usual and unusual suspects

Certains archétypes de PNJ reviennent plus régulièrement que d'autres dans les scénarios, tous univers confondus. Il est vrai que le traître, l'espion, le mercenaire, le contact et toutes ces figures aux noms hautement évocateurs sont souvent incontournables. Raison de plus pour bien les utiliser comme il faut.

- Qu'il soit payé, séduit ou animé par toutes sortes d'émotions (vengeance, haine, désespoir, cupidité), le traître est le personnage qui "change de camp". Si son look importe généralement peu, les causes et les conséquences de ses actes doivent toujours être pensées en termes de : "Qu'est-ce que ça va changer pour la suite ?". On fera la différence entre les traîtres professionnels, les vendeurs d'informations, les individus manipulés (souvent victimes des méchants) et les faux traîtres, les "fausses pistes", ceux qui ne paient pas de mine et qui s'attirent systématiquement les foudres des PJ.
- Le contact, l'employeur (Mr Johnson) est un individu qui a soit besoin, soit envie de la présence des PJ. Selon le cas, il pourra leur offrir du travail, les envoyer au suicide ou encore leur tendre volontairement un gros piège. Les motivations et les petits secrets de ce type de PNJ doivent servir de rebondissements à l'intrigue. Du genre : "Comment ça, vous étiez au courant ?".
- L'indépendant, le solitaire, est toujours très apprécié des meneurs de jeu. C'est souvent un expert, un spécialiste qui se décidera à aider ou à contrer les PJ pour de l'argent, une faveur, une dette, une implication personnelle ou le simple plaisir de bouger son corps. Tireurs d'élite, chasseurs de primes, scientifiques et autres "retraités" de diverses professions font d'excellents indépendants.
- Le "trublion" est un élément instable, insaisissable et totalement incompréhensible. Cauchemar des PJ et fidèle compagnon du meneur de jeu, cet électron libre intervient, apparaît et disparaît sans raison, juste pour faire chier son monde. Plus adapté à certains univers qu'à d'autres, ce personnage a toujours une excellente raison d'agir comme il le fait : vengeance personnelle, folie pure, dons surnaturels, etc.
- Si j'en oublie volontairement, c'est pour accorder un droit de réponse à tous les laissés pour compte du jeu de rôles. À croire qu'il n'y en a que pour les assassins, les sorciers, les savants fous, les mégacorpo, les démons et toute la clique. Et les autres alors ? Les garagistes, les infirmières, les paysans, les mendiants, les prostituées, les enfants (aux perceptions si particulières), les commerçants, les passants, les gens du commun quoi... Toutes ces modestes figures du quotidien sont capables de donner la réplique aux PJ le temps d'une scène, d'un imprévu, et d'apporter un éclairage intéressant sur une affaire complexe. Sans en abuser, n'hésitez pas à en user de temps en temps.





MEGA-TOP flemmard : adapter un scénario écrit par un autre.

un joker dans chaque manche

Pour être intéressante, une histoire doit comporter quelques zones d'ombre, quelques secrets. Par définition, le secret est un élément inconnu qui attend son heure pour se manifester. Les données que les employeurs de PJ ont

Plus jamais ça !

Faire original n'est pas toujours facile, c'est vrai. Mais ce n'est pas une raison pour resservir les bons vieux classiques de ses voisins à sa propre sauce... Juste histoire de rigoler un peu, voici le "top thèmes" des filons les plus revisités de l'histoire du jeu de rôles :
- Aller délivrer la princesse.
- Retrouver l'objet magique ultime.
- Retrouver le guerrier ultime.
- Faire foirer les projets du nécromant.
- Intercepter le messager.
- Servir de messager.
- Voler les plans ultra-secrets.
- Empêcher la bombe d'exploser.
- Retrouver le meurtrier.
- Sauver la vie du président.

À bon entendeur.



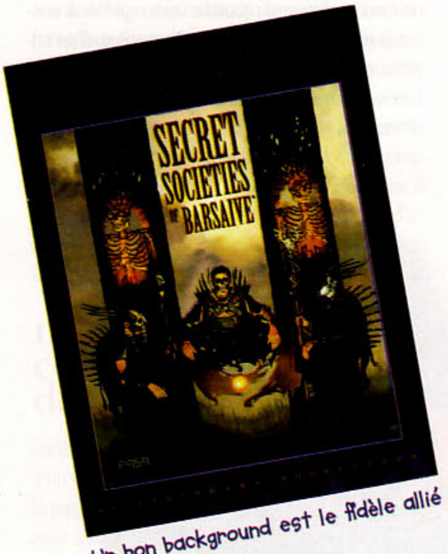
"oublié" de mentionner, l'arme secrète que les méchants finissent de mettre au point, la tornade qui s'approche, le mystérieux pouvoir qui sommeille dans l'esprit d'un PJ, l'identité du meurtrier, l'alliance passée dans le dos de tout le monde... Quel qu'il soit, un secret doit toujours être proportionnel à l'importance des enjeux. Ainsi, les Américains ne risquent pas de déclencher une guerre thermonucléaire pour récupérer un mouton à cinq pattes découvert dans la banlieue de Londres. Encore que... Le secret n'est pas forcément une fin en soi. Il peut même n'être qu'anecdotique. À vous de voir si vous préférez surprendre les PJ, en sortant de votre manche un élément totalement inattendu, ou plutôt les tenir en haleine en ne révélant tous les détails qu'après de longues heures de recherche.

Et après, on a rencontré un dragon...

Le scénario doit obligatoirement suivre une trame, une ligne directrice plus ou moins complexe. Du genre : "Les PJ sont engagés pour mener l'enquête et se retrouvent en pleine guerre des gangs". La ligne directrice est souvent très simple à déterminer. Ce qui l'est moins, ce sont les scènes fortes, les séquences majeures. Et pourtant, ce sont généralement ces scènes qui marqueront les PJ et qui alimenteront les discussions enflammées des rôlistes en goguette. Sans réduire vos scénarios à une succession de séquences prédéfinies, il est important de bien préparer les scènes qui viendront installer une ambiance particulière, offrir de nouveaux éléments ou rythmer la progression des PJ. Ainsi, le combat final, la découverte d'un corps, la rencontre avec un héros légendaire, l'arrivée dans un site inconnu, la course-poursuite, l'utilisation de l'arme ou du pouvoir ultime, etc. Dans le même ordre d'idées, veillez à bien préparer les sites que les PJ auront à visiter, qu'il s'agisse de terres inconnues, d'appartements, de souterrains grouillants ou d'édifices religieux. Le jeu de rôles est fondé sur le visuel, le virtuel, alors autant faire travailler l'imagination dans le bon sens.

Chef, j'ai trouvé ça !

La progression des PJ dépend souvent des renseignements et des indices qu'ils peuvent découvrir en cours de route. Pour bien gérer les séquences "d'où qu'il est l'assassin", il vous faudra prévoir les circonstances dans lesquelles ces indices pourront être découverts. Par définition, les indices introuvables sont introuvables. Veillez donc à ne pas soumettre vos PJ au supplice du "si tu trouves pas, t'avances pas" car vous risqueriez de passer une soirée vraiment inoubliable. Si la clef de la porte se trouve sous le dragon, pensez à prévoir un autre moyen d'ouvrir. L'indice peut être matériel (lettre, arme, échantillon, trace) ou plutôt ponctuel (révélation, écoute, filature). Quant aux pistes parallèles (fausses pistes, contretemps, intrigues secondaires), elles constituent une excellente occasion de mettre en scène la face cachée des acteurs de l'intrigue principale, qui ont eux aussi une vie après le lycée. Dans la famille "ne soyez pas dirigiste", pensez donc à suivre les actions PJ plutôt qu'à les interdire.



Un bon background est le fidèle allié de tout écriveur.

Tu m'réveilles quand ça bouge

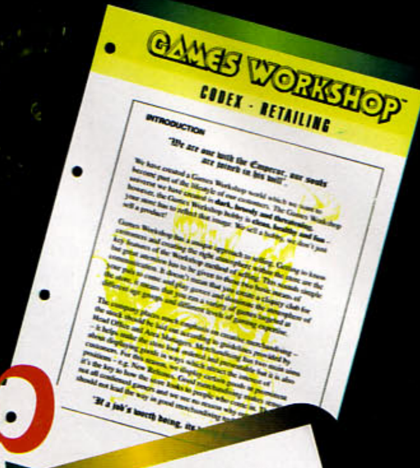
Derniers impératifs : l'action et la gestion du temps. Combats, embuscades, poursuites, effractions, enlèvements, tout est permis du moment que ça bouge. Si l'action est indispensable, elle ne prend toute sa saveur que si elle est intelligemment intégrée à l'enquête, au voyage et aux temps morts qui permettent au dialogue de s'installer. La gestion du temps doit tenir compte de tous ces paramètres. Les PJ ont besoin de parler et les dés ont besoin de rouler, voilà tout. Lors de la préparation, alternez une scène de combat avec une rencontre, une filature avec une impasse. Après chaque séquence "marathon", laissez les PJ respirer un peu et prendre l'initiative de dialoguer ou de se remettre aussi sec dans la course. Réduisez à feu doux sans laisser retomber le soufflé et faites monter la pression sans péter les scaphandres. Bref, cuisinez vos PJ en profondeur.

Et n'acceptez jamais d'accompagner Francis au cinéma.

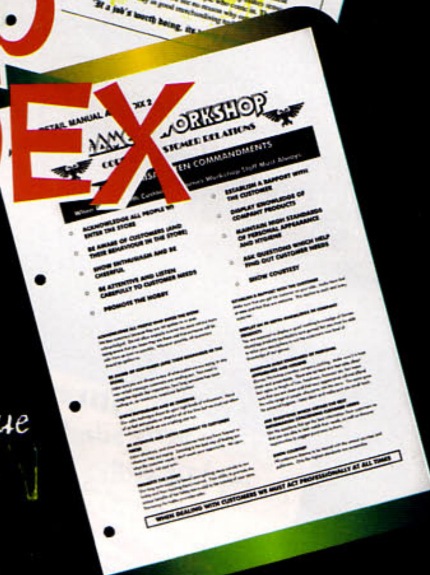
Julien Blondel

Dossier





Games Workshop Retail CODEX



Non, malgré son look, ce copieux ouvrage n'est pas le dernier compendium en date pour Warhammer 40K, mais bien les règles à appliquer dans toute bonne boutique de nos amis de chez GW. Et comme on peut le craindre, le ramage vaut le plumage.

Pas pire que McDo

Les directives indiquées dans le codex ne sont pas pires (à quelques exceptions près) que celles utilisées dans les grosses boîtes américaines (MacDo, Disney, etc.) et sont certainement légales (je ne suis pas juriste). Mais le fait est que des tas de jeunes voient dans GW une boîte d'avenir et qu'ils aimeraient bien y bosser. Après la lecture de cet article, vous pourrez peser le pour et le contre.

Investigation ? Affirmatif...

Note : dans les textes ci-dessous, tout ce qui est en italique est une traduction du CODEX.

Pour le trouver ce sacré bouquin, on a dû faire des pieds et des mains. On en avait entendu parler en France mais c'est bien dans le pays natal de GW (le Royaume Uni) que nous avons fini par en dégoter un. Plus précieuse qu'une relique Space Marine, nos informateurs nous ont précisé que plusieurs exemplaires de cette même "œuvre" étaient bien utilisés en France.

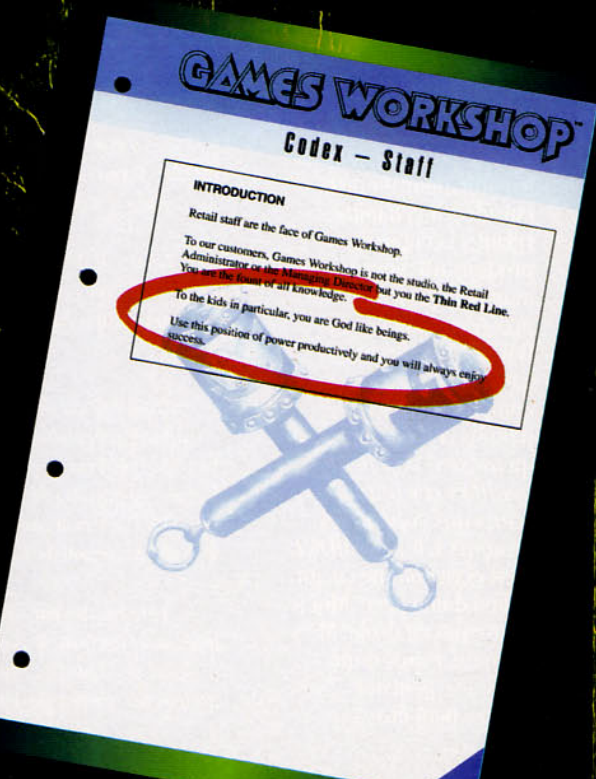
L'accompagnement

À part les articles et chapitres "limite", le CODEX contient tout ce dont un responsable de magasin peut avoir besoin pour faire tourner sa boutique. Entre le contenu de la trousse de premiers soins et la façon dont on doit porter un paquet lourd, rien n'est laissé au hasard. C'est hyper pro et beaucoup de boutiques pourraient en prendre de la graine. Mais à force d'être hyper pro, on finit par aller trop loin. Bienvenue dans le monde souriant et "fun" de GW.

Le cœur du problème

On va passer les morceaux croustillants en revue. Bienvenue dans un monde meilleur !!!

- *Si un travail mérite d'être fait, il mérite que l'on meure pour lui.* Bon, on va dire que c'est de l'humour et que l'on ne retrouvera jamais un vendeur de chez GW tout séché dans l'arrière-boutique après avoir travaillé une semaine sans manger et dormir.
- À propos des vendeurs de chez GW : *pour les enfants en particulier, vous êtes l'équivalent d'un dieu. Utilisez cette position de façon productive et le succès sera à votre portée* (sous-entendu, vous pourrez leur refiler la pire merde et ils vous feront confiance).


GAMES WORKSHOP
Codex – Staff

INTRODUCTION

Retail staff are the face of Games Workshop.

To our customers, Games Workshop is not the studio, the Retail Administrator or the Managing Director but you the Thin Red Line. You are the fount of all knowledge.

To the kids in particular, you are God like beings.

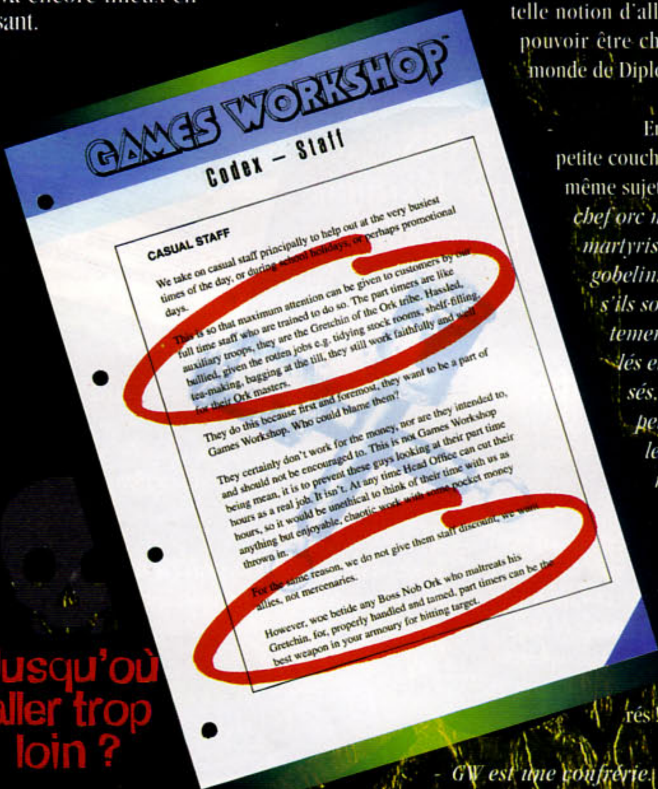
Use this position of power productively and you will always enjoy success.

Dossier

- À propos des "extra" (les jeunes qui sont engagés temporairement dans le cadre d'opérations spéciales) : *les extra sont l'équivalent des tirailleurs, ce sont les gobelins d'une tribu orc. On les méprise, on les maltraite, on leur donne les boulots pourris - ranger les stocks, garnir les présentoirs à figurines, mettre les produits dans les sacs à côté de la caisse, faire le thé - mais ils continuent à travailler fidèlement pour leurs maîtres orcs. Ils font cela pour une simple et bonne raison : ils ont envie de faire partie de GW. Qui peut les en blâmer ?* Ça me donne tout de suite envie de travailler pour eux. Pas vous ?

- Encore au sujet des "extra" : *ils ne reçoivent aucune réduction sur les produits GW. Nous voulons des alliés, pas des mercenaires.* Avec une telle notion d'allié, GW doit pouvoir être champion du monde de Diplomacy.

- Encore une petite couche sur le même sujet : *aucun chef orc ne doit martyriser ses gobelins puisque, s'ils sont correctement manipulés et apprivoisés, les extra peuvent être les meilleures armes de notre armurerie.* Nous voilà rassurés !!!



GAMES WORKSHOP

Codex – Staff

CASUAL STAFF

We take on casual staff principally to help out at the very busiest times of the day, or during school holidays, or perhaps promotional days.

This is so that maximum attention can be given to customers by our full time staff who are trained to do so. The part timers are like auxiliary troops, they are the Gretchin of the Ork tribe. Hassled, bullied, given the rotten jobs e.g. tidying stock rooms, shelf-filling, tea-making, bagging at the till, they still work faithfully and well for their Ork masters.

They do this because first and foremost, they want to be a part of Games Workshop. Who could blame them?

They certainly don't work for the money, nor are they intended to, and should not be encouraged to. This is not Games Workshop being mean, it is to prevent these guys looking at their part time hours as a real job. It isn't. At any time Head Office can cut their hours, so it would be unethical to think of their time with us as anything but enjoyable, chaotic work with some pocket money thrown in.

For the same reason, we do not give them staff discount, we want allies, not mercenaries.

However, woe betide any Boss Nob Ork who maltreats his Gretchin, for, properly handled and tamed, part timers can be the best weapon in your armoury for hitting target.

- *GW est une confrérie. Soyez fiers d'être parmi ceux qui ont été choisis mais ne sous-estimez jamais la facilité avec laquelle on peut être rejeté du Paradis.* Un paradis comme ça, j'en rêve tous les jours.

- *Les sweat shirts et les T-shirts de la compagnie doivent être portés avec fierté. Ils restent l'entière propriété de GW.* Le premier qui n'est pas fier de porter son zouli t-shirt rouge est viré !

- *Notre but est de faire correspondre les besoins d'un client avec un produit que nous proposons.* Ça n'a pas l'air bien méchant comme ça, mais essayez donc de demander des bateaux de Manowar dans une boutique GW. Vous vous rendrez alors tout à fait compte que ce dont vous avez besoin est la dernière version de Warhammer Battle.

- À propos des parties de démonstration : *Assurez-vous que quelque chose se passe (tuerie) trois minutes après le début de la partie.* Super !!! Je ne m'étonne plus que les armées des parties de démo se trouvent toujours à portée de charge les unes des autres. C'est vrai, les manœuvres ne sont pas importantes, ce qui compte c'est le nombre de morts...

- *Oh, excusez-moi je dois ranger ces présentoirs !* Qu'est-ce donc ? Une des trois phrases types qu'un vendeur doit prononcer pour se débarrasser de vous (parce que vous êtes chiant, comme tous les joueurs expérimentés).

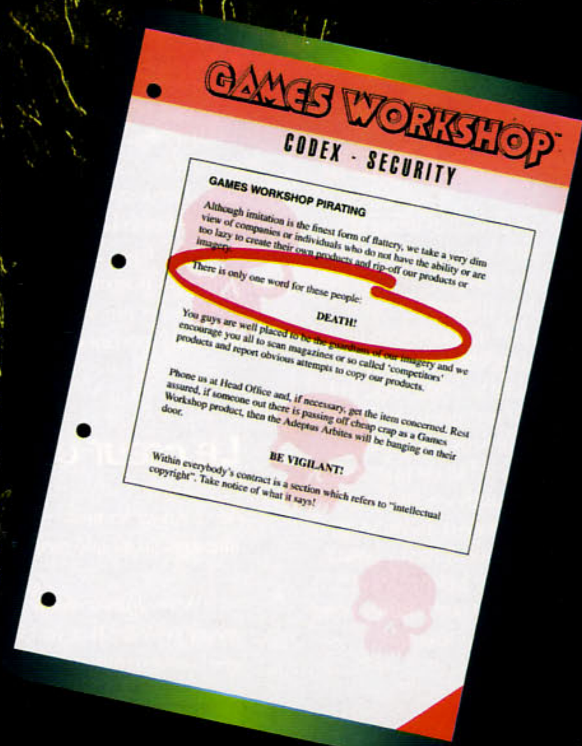
Je pourrais continuer comme ça pendant des heures mais cela ne servirait à rien. Vous avez tous compris que leur attitude vis-à-vis des clients et même vis-à-vis de leurs employés est limite, voire proprement scandaleuse (cf. encadré "Jusqu'où aller trop loin ?").

Et alors ? Où veut-on en venir ?

Ça me semble relativement clair. Même si la politique d'une maison d'édition ne nous regarde généralement pas, ces préceptes et exemples nous prouvent que GW prend un peu les joueurs (et les vendeurs temporaires) pour des cons. C'est mal. Nous ne sommes pas les justiciers masqués et on ne va pas faire un procès pour ça, mais notre rôle de journaliste est AUSSI de vous parler de l'envers du décor même, et surtout, si on a passé de très bons moments à jouer à leurs jeux. Achetez du GW, jouez à leurs jeux, mais ne soyez plus jamais dupe de la façon dont ils vous traitent. Un client averti en vaut deux...

Quant à ceux que la carrière de vendeur chez GW pourrait tenter, restez sur vos gardes et souvenez-vous qu'en France, les conseils de prud'hommes protègent les salariés contre les pratiques patronales quelque peu cavalières et même si GW est protégé par l'Empereur lui-même, un bon dossier vous permettra d'en sortir la tête haute.

Lord Winfield



GAMES WORKSHOP

CODEX - SECURITY

GAMES WORKSHOP PIRATING

Although imitation is the finest form of flattery, we take a very dim view of companies or individuals who do not have the ability or are too lazy to create their own products and rip-off our products or imagery.

There is only one word for these people:

DEATH!

You guys are well placed to be the guardians of our imagery and we encourage you all to scan magazines or so called 'competitors' products and report obvious attempts to copy our products.

Phone us at Head Office and, if necessary, get the item concerned. Rest assured, if someone out there is passing off cheap crap as a Games Workshop product, then the Adeptus Arbites will be hanging on their door.

BE VIGILANT!

Within everybody's contract is a section which refers to "intellectual copyright". Take notice of what it says!

Une lueur d'espoir ?

ATTENTION, je ne dis pas que le CODEX dans sa totalité est une œuvre négative. J'en tiens pour preuve la très claire phrase suivante :
GW recrute les meilleures personnes, sans aucune restriction de sexe, de race et de handicap.
Cela va sans dire... Mais cela va encore mieux en le disant.

Jusqu'où aller trop loin ?

Mais le pompon, je vous le garde pour un petit encadré. Au chapitre relatif à la copie des produits GW (on vous en avait déjà parlé dans un précédent numéro de BACKSTAB), les bons gars pètent complètement les plombs et indiquent qu'*un seul mot peut qualifier ces individus (ceux qui copient les produits GW) : la MORT.* C'est écrit comme ça, au milieu d'une page. Moi je trouve pas ça drôle. Mais le premier avocat qui voudra se pencher dessus, peut-être...





Montjoie : pour quelques règles optionnelles de plus

L'équipe de Montjoie vous propose de nouvelles règles optionnelles : bonne chance aux futurs grands Seigneurs. Remerciements aux pairs de France qui m'ont aidé pour ces options : Nathalie Brié, Stéphane Collon, Sylvain Garet et Anton Monsef, ainsi que tous les joueurs du salon du jeu, dont les suggestions furent précieuses.

Choix préférentiel des options

Pour des parties rapides (1h30 environ) avec peu de joueurs, jouer avec les options 1, 2, 4 et 6.
L'option 7 n'est à employer qu'après une longue pratique du jeu ; vous valorisez alors les solutions diplomatiques.
Les options 3 et 4 sont peu historiques mais donnent une grande liberté d'action aux joueurs.
Les options 10 et 11 sont plus historiques et valorisent les expansions et les combats terrestres.



Partie courte

La partie courte se joue en six ou sept tours. À la fin du 6e tour, le premier joueur jette 1D6 : s'il obtient entre 1 et 3, la partie s'achève immédiatement, sinon elle prend fin au 7e tour.

Jeu à trois joueurs

Dans la solution à trois joueurs, les puissances jouées sont la France, l'Angleterre et la Bourgogne. Les trois autres puissances - Navarre, Flandres et Bretagne - possèdent les mêmes avantages que les forces étrangères (DEF : 7 + 1D6, ATT : 5 + 1D6) : on les appelle puissances indépendantes.
Le premier joueur choisit la puissance indépendante qu'il va contrôler, puis les deux autres joueurs tirent au hasard les puissances restantes. Un joueur peut jouer ou ne pas jouer sa puissance indépendante lors de son tour de jeu : s'il la met en jeu, il doit le faire avant ou après sa propre puissance, mais pas lors du tour d'un autre joueur. Un joueur peut étendre d'une nouvelle ville le territoire de la puissance indépendante qu'il contrôle, sur un résultat de 4 à 6 au dé. Puis, s'il le désire, il détermine l'activité de sa puissance indépendante en temps de guerre avec 1D6 ; le joueur devra jouer toutes les attaques obtenues, même si elles doivent le conduire à s'attaquer :
- 1 et 2 : une attaque.
- 3 et 4 : deux attaques.
- 5 et 6 : trois attaques.
En temps de paix, les nations indépendantes n'ont le droit qu'à une attaque.
Un joueur peut ajouter des Points d'Influence PI sur les combats d'une puissance indépendante. La carte "Écorcheur" n'agit pas sur les puissances indépendantes.
Les puissances indépendantes ne marquent pas de point, elles ne servent qu'à entraver la course des autres concurrents. Les joueurs peuvent conquérir des villes ou des provinces des puissances indépendantes.

Position des puissances indépendantes

- La Bretagne pose des garnisons sur Brest, Nantes et Rennes (Bretagne), Caen et Cherbourg (Basse-Normandie).
- Les Flandres posent des garnisons sur Bruges, Gand et Bruxelles (Flandres), Liège et le Luxembourg (Ardennais).
- La Navarre pose des garnisons sur Pampelune (Navarre), Pau et Foix (Béarn), Évreux et Rouen (Haute-Normandie).

Position de départ libre

Chaque joueur reçoit une garnison sur une ville de départ et deux garnisons à placer sur les villes de son choix en respectant les mêmes procédures de placement décrites page 2. À tour de rôle, les joueurs placent une garnison. La voie maritime peut être utilisée pour le placement des garnisons.
Positions : Navarre = Rouen ; France = Montpellier ; Angleterre = Bordeaux ; Bretagne = Nantes ; Bourgogne = Besançon ; Flandres = Bruges.

Expansion

S'il possède au moins un port, un joueur peut une fois par tour réaliser une expansion par mer, même s'il lui reste des territoires accessibles par voie terrestre.







HÉROS
La durée de vie : un héros est utilisable jusqu'à ce qu'il soit tué. Le héros représente plusieurs grands stratèges militaires : seul le plus connu est représenté sur la carte.

SOUTIEN DU PAPE
Le joueur qui a le plus petit nombre de Points de Prétendant au Trône peut demander une fois par tour l'aide du pape. Il jette 1D6 :
- de 1 à 3, sa demande est refusée.
- de 4 à 6, sa demande est acceptée. Le joueur reçoit immédiatement un ambassadeur papal. L'ambassadeur papal se joue comme une carte Ambassadeur.

En cas d'égalité de Points de Prétendant, personne ne peut demander le soutien du Pape.

DROIT DE PASSAGE
Un joueur peut demander à traverser une ville d'un autre joueur pour attaquer un adversaire se trouvant de l'autre côté. Cette action ne peut être réalisée qu'une fois par tour de guerre et par joueur. Bien sûr, le possesseur de la ville peut négocier son droit de passage comme il l'entend.

SUSPENS POUR LES POINTS D'INFLUENCE
Lorsque dans un combat les joueurs veulent jouer des Points d'Influence PI, ils les gardent cachés dans le creux de la main puis les dévoilent en même temps que leurs adversaires. Un joueur peut faire semblant de jouer des points alors que sa main est vide.

SOULÈVEMENTS ET GRANDES COMPAGNIES
Pour diminuer les effets des marqueurs tirés lors de la phase événement, divisez le résultat du jet dé par 2 et arrondissez-le à l'entier supérieur (maximum : trois soulèvements ou trois pillages).

LIMITATION DES DÉBARQUEMENTS
Les possibilités de débarquement se trouvent maintenant limitées entre zone géographique : la MANCHE et l'ATLANTIQUE, d'une part, avec douze ports, et la MÉDITERRANÉE, d'autre part, avec trois ports. On ne peut débarquer que dans la zone où l'on possède le port d'embarquement. Il n'est plus possible de passer d'une zone à l'autre.

DÉBARQUEMENTS PLUS ARDUS
Ajouter un point de combat (PC) au défenseur lors d'une attaque par mer, le joueur bénéficie alors au total d'un bonus de 2 PC.

Pascal Bernard

ERRATA

CONDITIONS DE VICTOIRE
Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points de prétendant au trône en fin de partie. En cas d'égalité, on départage les joueurs de la manière suivante : le gagnant sera le joueur qui possède le plus de provinces, puis le joueur qui possède le plus de forteresses, de châteaux, enfin le joueur qui possède le plus d'argent en caisse.

NOMBRE DE JOUEURS
À cinq joueurs on retire la Navarre.
À quatre joueurs on retire la Navarre et les Flandres.

PAGE 3 CARTE INGÉNIEUR
Il faut lire "Ingénieur : diminue la fortification en une fortification de niveau inférieur uniquement pour le combat en cours". Après le combat, la fortification revient à son niveau antérieur.

PAGE 4 SOULÈVEMENT
Rajouter : "Le joueur ne prend pas possession des villes qui se soulèvent lors des ÉVÉNEMENTS".

TRAITÉ
Lire : "Le 1er joueur regagne immédiatement une ville qui lui a été conquise au tour précédent". Le TRAITÉ de "L'aide mémoire" est quant à lui juste.

PAGE 5 LES INTERVENTIONS ÉTRANGÈRES
Les Interventions Étrangères sont jouées en option, au choix des participants. Les capacités de combat sont changées :
- en attaque, le (CC) est de 5 PC + 1D6.
- en défense, le (CC) est de 5 PC + 2 PC de garnison + 1D6.
- la défense des milices des villes libres est de 2 PC de garnison + 1D6.

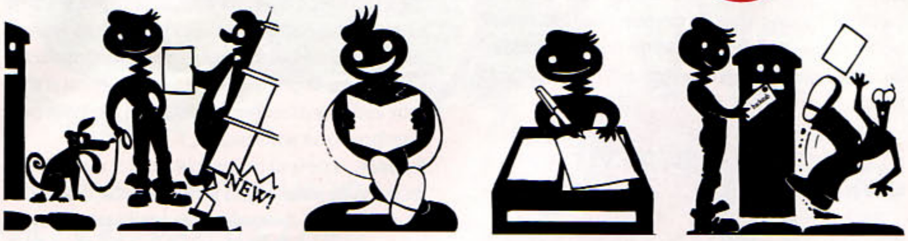
PAGE 6 POINT D'INFLUENCE
Précision : les Points d'Influence PI peuvent être joués sur les combats des autres joueurs, mais on ne doit jamais dépasser plus de trois marqueurs à la fois.

DIPLOMATIE
Précision : les joueurs peuvent échanger une ville de même niveau de fortification à n'importe quel moment du jeu ; une ville ne peut changer de propriétaire qu'une seule fois par tour.
Entre eux, les joueurs ne peuvent échanger ou acheter des cartes : ils peuvent en revanche donner de l'argent, négocier des attaques, des Points d'Influence, s'entendre sur des pactes de non-agression, etc. Mais attention ! Le respect de la parole donnée n'est nullement obligatoire.



courrier

on a reçu ça...



backstab
Courrier des lecteurs
1, route de Versailles
91190 Villiers le Bâcle
E-mail :
asmodee@club-internet.fr

préambule à ces deux pages de haine à peine dissimulée sous la pâle froideur d'une courtoisie maladive.

Qu'est-ce qu'un courrier des lecteurs ? La question mérite d'être posée. Elle le fut d'ailleurs, aux temps brumeux de la création de ce magazine, faut pas non plus nous prendre pour des bœufs. Entre deux tranches de chorizo Liddle, les idées fusaient de toute part. On parlerait du journal, ouais super ! et puis aussi de la vie cachée des éditeurs, trop fort ! et on lancerait des débats terribles sur des sujets essentiels comme euh! ouais! non pas ça! bon c'est pas grave on trouverait plus tard ! Bref, nous pensions en nous-mêmes benoîtement que ces deux pages devaient être un lieu d'échanges constructifs (ça y est je l'ai dit), une agora vivante de la pensée rôlistique en mouvement, pour tout vous dire, nous pensions même que ce serait écrit en français ! ! !
C'est pas qu'on rêvait d'un autre monde, mais presque, parce que la réalité fout franchement les boules. Questions sans intérêt, propositions désolantes, orthographe et grammaire aux abonnés absents! pas une lettre pour rattraper l'autre. Ou alors tellement rare que c'est anecdotique. Voilà, ça faisait un moment qu'on avait ça sur la patate, maintenant on vous l'a dit, vous en faites ce que voulez, nous on continuera à vous répondre, mais si vous refusez d'élever le débat, ne comptez pas sur nous nous pour baisser le ton.

La rédaction.

• Des conneries toujours des conneries au sujet de votre journal

Au sujet du n°9 l'article sur les casinos est sympa mais bon c'est pas le problème...
Une question stupide : pourquoi êtes-vous obligés de suivre les préceptes du vénérable grand ancien que je ne nommerai que sous le doux pseudo de C.B. ? Je sais pas mais les scénars en encart ça fait plutôt louche et les critiques on un petit air de déjà vu !!!!!
Bon de toute façon votre revue est toujours de jour en jour de mieux en mieux.
Quand pourra-t-on dire que BACKSTAB n'est pas une vulgaire copie de CASSUS BELLI ?
Veuillez agréer monsieur le rédac' en chef (Croc en d'autres mots) l'expression de mes sentiments les plus distingués.
Un vulgaire joueur habitant le Viet-Nam (et pour que vous ne disiez pas que c'est A.Nonyme Je réponds au doux patronyme de Benjamin Pelletan).

Mon tonkiki, mon tonkiki, mon thon qui m'cherche des noises!

Tu le dis toi-même, et je n'aurais donc pas l'outrecuidance de te contredire, ta question est stupide. J'explique gentiment. CASUS BELLI est un magazine de jeux de rôle, BACKSTAB aussi. CASUS BELLI et BACKSTAB parlent donc l'un et l'autre de jeux de rôles, publient des critiques, des scénarios, des aides de jeux, des news! C'est un peu la même chose pour les journaux télévisés quand ils commentent l'actualité du moment ou entre plusieurs revues spécialisées dans la pêche au thon. Ça s'appelle le pluralisme, et ça permet à de nombreuses personnes de parler différemment d'un même sujet. Les fiches-cuisine de L'Humanité-Tricot n'ont ainsi rien à voir avec celles du Figaro-Mâdâme. Entre CASUS et BACKSTAB, c'est pareil. Nos fiches-cuisine sont très différentes.

• Bonjour,

Deux petites réflexions me sont venues en lisant BACKSTAB ce week-end.
- Je suis peut-être stupide (mais peut-être seulement) mais je ne comprends pas pourquoi BACKSTAB est livré emballé. En général, c'est quand le journal est vendu avec un supplément (un dé par exemple) qu'il est emballé. En plus, c'est bizarre, le n°8 avait un dé et le 9 (le même que le "mien"), il avait aussi un dé dans un autre magasin... Argh ! La Maison de la Presse de Saintes (mais non je ne l'ai pas dit, c'est de voleurs !).
Bon, il n'y a pas mort d'homme et heureusement ! dans le lot ce n'était pas le dé qui m'intéressait.
- Sinon, l'autre réflexion m'est venue en lisant les différentes pages consacrées aux États Généraux.



Je suis comme tout joueur qui se respecte et je n'apprécie pas plus que ça que l'on critique (ce mot est faible par rapport à la véhémence de certains !) mon loisir. La meilleure réponse que j'ai trouvée, c'est d'expliquer sans relâche ce qu'est le jeu de rôle, de faire remarquer (mais ce n'est parfois pas inutile) que je ne ressemble en rien à un adolescent psycho-maniaque dépressif et surtout de faire jouer. La meilleure manière de faire comprendre ce qu'est le jeu c'est encore de mettre les gens en situation. Je ne fais jouer qu'une ou deux parties par an mais cela fait environ 10 personnes. Et si chaque joueur le faisait...
Sinon, au chapitre des compliments : continuez comme ça et je continuerai à vous acheter...
Bisous à tous

Estelle.

Ma cocotte,

Concernant ton idée de faire jouer des néophytes pour les amener à comprendre ce qu'est réellement le jeu de rôle, là franchement, rien à dire, c'est vraiment puissant, je n'y avais

pas pensé. En somme, c'est un peu comme emmener quelqu'un au cinéma pour lui montrer un film. Pas con. D'ailleurs, tu devrais essayer avec ton marchand de journaux. S'il pique les dés dix de backstab, c'est qu'il est mûr.

• Cher backstab,

Voilà, je me suis procuré le jeu de rôle *Ravenloft* (*ADD*), je voudrais savoir deux choses :
1) par exemple si Sthrad Von Zarovich trouve la femme de sa vie (celle qui est incarnée par Tatyana) et que la femme est consentante pour rester avec lui pour l'éternité, que va-t-il se passer par la suite ?
2) Si mon groupe d'aventuriers vient à bout de Sthrad (ou d'un autre seigneur de *Ravenloft*) et qu'il meurt, est-ce que les joueurs peuvent devenir le propriétaire du château ou celui-ci disparaît avec le maître des lieux ?
Merci de me répondre, amicalement vôtre.
Franck Neveu.

Mon petit loup des Carpathes oui mais de Tanzanie,

1) Par exemple si Stradh trouve Tatyana alors il lui dira ach ya ya ach ya bitteu ach schöne gretchen, parce que c'est un vampire et qu'il ne pense qu'à ça, mais ça lui fera très mal à cause des dents pointues et il finira par se fâcher tout rouge. Alors forcément par la suite ça se passera très mal, surtout si ça doit durer l'éternité. Donc, il vaut mieux pour tout le monde qu'ils ne se rencontrent jamais.
2) Admettons que ton groupe vienne à bout de Stradh et qu'en plus il le tue. Et bien il n'est pas encore au bout de ses peines. Pour devenir le propriétaire du château, ton groupe doit en effet d'abord trouver le notaire/vampire 9/15 de Lhaôfhoulez-Ville. Or cette bourgade n'est mentionnée sur aucune carte connue ou inconnue et le notaire est par conséquent très difficile à joindre. Le plus simple serait donc que dans un premier temps ton groupe vienne à bout de tous les dieux et bien sûr qu'ensuite il les tue. Ceinture et bretelle. On ne sait jamais, il paraît que certains dieux ressuscitent. Méfiance donc!

• Cher coup de poignard dans le dos,

(...) Je joue principalement à *AD&D Royaumes Oubliés* et ce magazine honorable que vous êtes semble bouder les grands classiques des jeux de rôles. En effet la plupart des joueurs aime la base même des jeux de rôles : la création géniale du vieux britannique J.R.R. Tolkien. Quelles alternatives ? *JRTM* et *Rolemaster* sont injouables tant leurs règles sont lourdes. Par contre le monde des *Royaumes Oubliés* est très développé, très intéressant et très joué. Tandis que votre rival publie des scénarios *AD&D* à tous les numéros vous, vous avez un rythme de production deux fois inférieure pour une qualité globalement équivalente. Mon dernier argument serait tout de même de dire que *AD&D* regroupe plusieurs mondes et un scénario donné peut plus ou moins être adapté à une majorité d'entre eux.
Ayant réussi mon jet d'écouter, je vous vois venir avec vos gros sabots : "mais mon cher ami, les scénarios portent sur le thème du dossier alors des casinos aux Forgotten Realms ?"
Ma réponse est d'écrire des scénarios, genre un quart voire la moitié, qui n'aient aucun rapport avec le fameux dossier. En effet, c'est souvent déprimant de voir tous les scénarios être écrasés sous le joug d'un seul thème.
Une autre proposition serait d'écrire un scénario pour tous les jeux de médiéval-fantastique en général : le scénario serait purement descriptif et à la fin il y aurait une partie techniques où les données seraient définies pour différents jeux.
Finalement, j'aimerais faire une critique au sujet de votre système de notation : il me semble que l'originalité est un critère largement surnoté dans certains cas. De plus, je n'aime pas votre critique attribuée au supplément *Aide au joueur : talents et pouvoirs*, en effet vous semblez quasiment omettre les problèmes de grosbillisme liés à ce supplément et d'un autre côté vous parlez peu de l'influence bénéfique de la diversification des personnages (...)
Par contre, j'aime beaucoup que vous parliez de *Demonworld*, des jeux vidéos portant sur des univers de jeux de rôles (*MAX 2* est un peu limite) et votre objectivité dans les tests de romans m'amuse beaucoup (c'est vrai que la plupart des romans de JdR sont du caca russe congelé).
PS : quand j'y pense, vous boudez *AD&D* duquel jeu vous portez le nom d'une compétence. Il faut arrêter de sucer des crottes congelées en cachette.

Cher caca russe congelé,

Prout, pipi, popo à popo, caca, zizi, crottes dans ta bouche, ah ! ah ! ah ! ah !! Il est bon de rire parfois.
Si j'ai bien compris la question, tu joues principalement à *AD&D* dans l'univers des Terres du Milieu avec le background des *Royaumes Oubliés* parce que les règles de *Rolemaster* sont trop compliquées. Bon. Déjà on y voit un peu plus clair. On sait ce que tu fais mais toujours pas vraiment ce que tu veux. Des joueurs ? Moi déjà c'est sûr, je peux pas, jamais, je suis pris tous les jours, tout le temps. Juré. Des scénarios ? Le problème c'est qu'à part toi, je ne vois pas qui pourrait les écrire. Des conseils ? Des aides de jeu ? Là non plus, j'ai beau chercher, rien ne vient. C'est peut être l'idée de jouer un elfe sindarin guerrier/assassin 9/4 qui me bloque un peu. Désolé vieux, mais en fait on ne peut vraiment rien pour toi.

Jeu concours avec Ubi Soft

Gagnez 4 jeux Might and Magic VI – The Mandate of Heaven

Questions :

1) Quel est le nom du Roi que les joueurs recherchent ?

2) A quel niveau de magie faut-il être pour devenir maître de la magie du feu ?

3) Quelle est l'année de sortie de Might and Magic I ?

4) Quel est le prénom et le nom du fils du roi Roland ?

Réponses :

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....

Nom : .... Prénom : .... Age : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : ....

Bulletin à découper ou à recopier sur papier libre, et à renvoyer au magazine Backstab, 7, rue de Paradis 75010 Paris, avant le 21 août 1998. Jeu gratuit sans obligation d'achat. Quatre bonnes réponses seront tirées au sort, les quatre gagnants recevront leurs cadeaux sous soixante jours à parution de ce magazine.

Les jeux Du Bimestre

Les icônes

Les produits présentés dans **backstab** sont tous identifiés par un petit dessin mignon tout plein :

- **Jeux de rôles**
- **Jeux vidéos**
- **Scénarios et suppléments**
- **Wargames**
- **Jeux de cartes**
- **Jeux de dés**
- **Jeux de plateau et jeux de combat avec figurines**

MESSAGE IMPORTANT

la hyène, croc, lord Winfield, pit-bull, etc. Autant de pseudos qui cachent des êtres vivants comme vous (j'espère) et moi. Dans le numéro 11, et afin de préciser un peu la personnalité de chacun, vous trouverez dans ces colonnes un portrait chinois concocté pour l'occasion. Si vous étiez un animal, si vous étiez un plat ! Vous voyez le tableau ?

Les Poignards d'Or

Tous les deux mois, les rédacteurs de BACKSTAB s'enferment dans une cave et s'entre-déchirent. Dans ce numéro, on décernera deux prix, un pour le papier, un pour le virtuel. Ces distinctions que le monde entier nous envie sont descernées ce mois-ci à :





Might & Magic VI et Cormanthyr

Les scores

Ouragan dans les notes

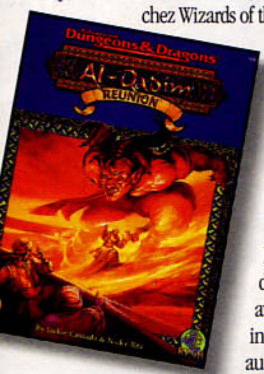
Vous trouverez peut-être que nous sommes un peu dur en ce qu concerne les notations dans ce numéro. C'est normal, après un crise de "superTrucd'or-100%-19/20-jeuxdusiècle" qui frappe généralement les magazines de jeux vidéos, on s'est tous mis la tête dans un sceau d'eau froide et on a repris conscience. Mais que l'on n se trompe pas ! Un jeu noté 6/10 (ou plus) mérite d'être acheté (si le thème ne vous déplais pas trop tout de même). Forcément puisque c'est déjà au moins 1 point au-dessus de la moyenne.

Score 10/10	Produit parfait. Top robotouffe, tu mutes dans ton slop.
Score 9/10	Excellent produit. Pan danstafass tu kifes à donf'.
Score 8/10	Très bon produit. Oui... oh oui...
Score 7/10	Bon produit. C'est bon coco, lâche-le...
Score 6/10	Assez bon produit. Wizz !
Score 5/10	Produit moyen. Au début, ça pique aux yeux...
Score 4/10	Produit très moyen. Blurp...
Score 3/10	Mauvais produit. De dos et dans le noir
Score 2/10	Très mauvais produit. 'A pas bon 'a beurk
Score 1/10	Produit catastrophique. Touti pourri maous gerbo.

Reunion

Scénario en anglais pour AD&D Al-Qadim
Édité par TSR
Écrit par Jackie Cassada et Nicky Rea
32 pages
80 F environ
Dispo

C'est avec un plaisir non dissimulé que je décidai d'accepter de faire la critique de ce petit scénario pour *Al-Qadim*. Après plusieurs mois d'oubli, il semblerait en effet que les créatifs de chez TSR, ainsi que les commerciaux de chez Wizards of the Coast, aient enfin décidé de reprendre cette excellente gamme. En guise de nouveau départ, *Reunion* frappe très fort.



La tribu des personnages ayant été réduite en esclavage, ils auront à lutter pour tenter de retrouver la liberté. Cet apparent manque d'originalité cache en fait une aventure des plus intéressantes : les joueurs auront en effet tour à tour à incarner l'un des hommes de la tribu, puis l'une des femmes et enfin l'un des enfants. Chacune de ces différentes parties proposera un défi différent à vos joueurs : si l'évasion des hommes est un scénario relativement classique et violent, il n'en est pas du tout de même en ce qui concerne les deux autres. En jouant certaines des femmes de la tribu, vos joueurs auront le plaisir de découvrir la vie d'un harem : ils devront savoir faire preuve de ruse et de discrétion ; dans cette partie, les mots d'ordre sont finesse et diplomatie. Dans le troisième chapitre, vos joueurs incarneront des enfants d'une dizaine d'années : ils auront à faire preuve d'intelligence et de vivacité pour se sortir du guêpier dans lequel ils se sont fourrés. La réunion de ces trois épisodes fait de ce scénario l'un des plus amusants et des plus intéressants que j'ai eu à lire depuis longtemps. Plus qu'une aventure vous ferez vivre à vos joueurs un véritable conte des mille et une nuits. Je n'ai qu'un seul regret, il est un peu court, et je n'ai plus qu'une envie, que TSR nous imagine une suite.

Score 8/10

Geof.

The Shadow Rift

Scénario en anglais pour AD&D Ravenloft
Édité par TSR
Écrit par William W. Connors, Cindi Rice et John D. Rateliff
160 pages
165 F environ
Dispo

L'arrivée d'un groupe d'aventuriers dans un petit village tel que Briggdarrow est un événement qui ne passe habituellement pas inaperçu. Et pourtant, une étrange apathie semble affecter les habitants des lieux, que rien ne parvient à tirer de cette curieuse crise de somnambulisme. Ce mystère sera le point de départ d'une quête longue et éprouvante qui vous permettra de faire découvrir un nouveau royaume à vos gentilles victimes (je voulais dire aven-

SUITE PAGE 40

Demon Hunter X

Supplément en anglais pour le World of Darkness asiatique

Édité par White Wolf
Dispo
144 F



Katana bien s'tenir

Ça vous fait rire ? Eh ben pas moi. Y a que j'en ai marre de tomber systématiquement sur de bons produits. C'est vrai quoi, ça fait du bien de se lâcher un peu de temps en temps. En mettant 2 à une daube intersidérale par exemple. Mais là, impossible. *Demon Hunter X* entretient l'image de marque d'une gamme qui continue de faire ses preuves à chaque nouvelle publication. Présentation claire, look saisissant, contenu irréprochable… Si vous vous attendiez à "quelque chose de bien sur les chasseurs de vampires", vous allez être plus que comblés. La caste des chasseurs est présentée par le biais des deux principales organisations, le Shih et Strike Force Zero. La première, tendance "mystique", rassemble les combattants engagés dans la lutte éternelle contre les êtres maléfiques. La seconde, tendance "Men in Black", est une corporation ultramoderne qui opère dans l'ombre du gouvernement. Un tandem religion/corporation qui vous permettra de varier les plaisirs et les ambiances. Ces deux factions sont décrites avec leur histoire, leur évolution jusqu'à nos jours, leur philosophie, leur *modus operandi* et même leurs techniques d'entraînement. La création de personnages reprend les étapes classiques en y ajoutant des éléments de background, des compétences spécifiques et des nouveaux pouvoirs basés sur le Chi, dont le stupéfiant "Flames of the Phœnix", qui permet rien de moins qu'un retour à la vie.



Et au milieu roule une civière

Des implants cyber aux grenades en passant par les nouvelles techniques de combat, chaque organisation dispose d'armes et de jokers personnels diablement efficaces. L'introduction de la cybernétique et du thème de la corporation amène un plus considérable à un univers asiatique déjà très riche. À mon avis, le mariage entre surnaturel et technologie est de loin l'initiative la plus réussie du supplément, même si les conseils destinés au Conteur et la présentation des personnages importants méritent aussi une très bonne note. On regrettera cependant l'absence d'un petit scénario d'introduction, compensée par la richesse des gros plans et le nombre des synopsis, et le fait que les figures majeures des deux organisations ne soient pas livrées avec leurs caractéristiques, contrairement aux autres suppléments. Mais bon, on pinaille. *Demon Hunter X* est carré, plutôt original et vraiment agréable à lire. Les forces sont équilibrées et laissent présager d'une lutte de longue haleine au pays des sushis. Ma seule crainte, c'est que la force de frappe de ces chasseurs risque de faire vraiment mal aux dents des âmes sensibles, qui s'abstiendront donc.



Julien Blondel

Score 7/10

Might & Magic VI

The mandate of heaven

Jeu informatique en anglais
Édité par New World Computing

Dispo

350 F



Le facteur frappe toujours avec sa vorpal +6

Vous vous souvenez de *Heroes of Might & Magic* 1 et 2 ? Vous incarniez un héros dans un monde d'heroic fantasy secoué par la guerre ; vous choisissiez un camp (le bien ou le mal) et vous alliez buter vos adversaires par pixels interposés. Ça fritait à tout va et le jeu, bien qu'un peu moche et niais, avait été la cause de moult nuits blanches chez les stratèges amateurs de jeux en tour par tour. Pourquoi je vous dis ça... Ben parce que *Might & Magic VI* (du pur JDR informatique) commence justement peu de temps après la fin de *HMM2*. Roland, le bon roi Roland, est parti bouter les démons hors du territoire connu et a finalement, visiblement, trouvé plus malin que lui puisqu'il manque à l'appel. Pour ajouter encore un peu plus à la confusion qui règne dans le royaume, un nouveau culte vient d'apparaître. Il se nomme le culte de Baa et utilise, comme symbole mystique, une tête de mouton (essayez de prononcer le mot Baa en y mettant le ton !). Il casse les prix sur les resurrects mais n'est peut-être pas aussi cool qu'il y paraît.

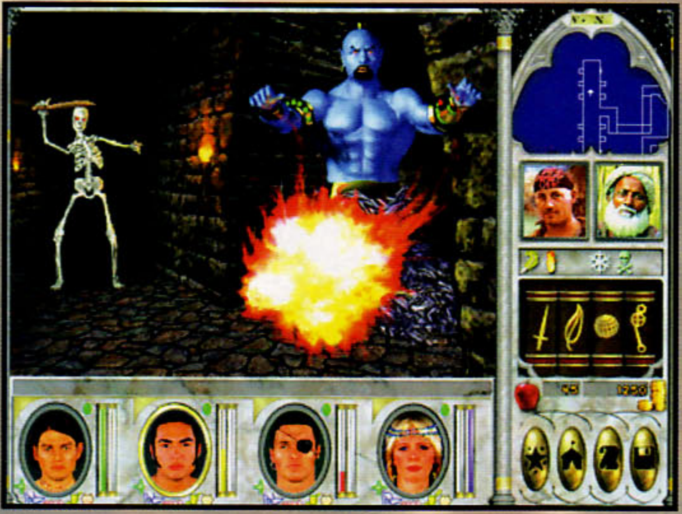
Et vous dans tout ça ?

Votre rôle, si vous l'acceptez, est de retrouver Roland. Pour cela, il n'y a qu'un seul moyen sûr : demander conseil à l'oracle. Malheureusement, vu qu'il y a eu des excès (genre je vais voir l'oracle pour avoir les résultats du tiercé de dimanche prochain), il faut demander au grand conseil de vous autoriser à aller le voir. Les huit types qui en font partie sont les émissaires de huit seigneurs plus ou moins honnêtes qui dirigent le monde de *MM6*. Pour trouver Roland, il faudra décider chacun des huit seigneurs que votre quête en vaut la peine. De leur côté, il faut bien dire qu'ils s'en battent un peu les roubignolles et que le seul moyen de leur faire cracher une autorisation est de régler leurs petits problèmes. L'un voudra que vous organisiez une hausse substantielle du prix des transports, l'autre souhaitera la capture d'un bandit célèbre tandis que le plus sénile de tous demandera qu'il ne neige plus en hiver. Y a pas à dire, vous avez du pain sur la planche...



Maousse perso, touti rikiki carac

Mais pour faire tout ça, faudrait peut-être devenir plus intelligent, plus malin et plus fort, en un mot, le meilleur. Vous et vos trois copains (on incarne quatre personnages en même temps) devrez donc commencer à monter un peu de niveau (dans la grande tradition *AD&D* : monstres tués et trésors accumulés)... pour finir par végéter du côté du 80ème niveau au bout de quelques dizaines (centaines ?) d'heures de jeu. Mais tuer ne suffit pas, même si cela fait plaisir. Le jeu est en effet assez complexe, totalement non linéaire et assez riche pour ne pas lasser une seule minute.



En effet, l'univers décrit est présenté en 3D vue subjective comme le premier *Doom* venu. Ce n'est pas techniquement top (on est loin de *Quake 2*) mais c'est relativement joli et varié, un peu comme un *Daggerfall* bien programmé. Les donjons ont tous leur personnalité, les décors changent vraiment et passent des marais aux déserts en s'arrêtant le plus souvent sur de verdoyantes plaines. Le jour et la nuit sont gérés, ainsi que toutes les galères qui gênent la vie des aventuriers : sommeil de temps en temps quand même pour ne pas tourner de l'œil, manger et boire pour la route et armes et armures cassées quand on frite un peu trop.

Mais là où ça devient top, c'est que l'univers est totalement libre. Vous ne saurez qu'un donjon n'est pas de votre niveau que lorsque vous tomberez sur un monstre qui tue net un de vos perso d'un seul coup de patte. Bien entendu, ce n'est pas toujours aussi clair et net. Si vous aimez le challenge, vous tenterez toujours d'aller un peu plus loin. Si vous êtes du genre patient, c'est la chasse aux monstres de bas niveau qui vous occupera... C'est comme le P.M.U., on joue comme on aime. Mieux encore, à peine 25% des missions proposées sont importantes pour finir le scénario et vous pour-

Temps réel ou tour par tour

Bien que le jeu soit en temps réel (les déplacements se font "à la *Doom*" et la gestion des transports à longue distance selon un barème qui calcule les déplacements à la minute près), il est possible, lorsque les adversaires sont trop nombreux (ou si vous n'appréciez pas les combats "à la *Doom*"), d'appuyer sur la touche RETURN et le temps est immédiatement bloqué : chacun agit selon un système d'initiative relativement riche et complexe (qui dépend de l'action entreprise et de la compétence utilisée). Cela me semble un compromis idéal pour ce genre de jeu (traverser tout le pays en tour par tour, c'est parfaitement chiant).

rez donc laisser tomber les quêtes qui vous prennent trop la tête. De toute façon, les donjons ne sont jamais énormes et sont assez variés pour ne pas lasser... ceux qui adorent massacrer du monstre avec tous les moyens possibles et imaginables.

Moi perso, toi professeur

Chaque personnage possède, au début du jeu, quatre compétences de base, genre taper avec une épée, lancer un sort (collège au choix) ou ouvrir un coffre sans se prendre le piège à la tête qui dépendent de sa classe (guerrier, magicien, prêtre, etc.). Pour progresser, il faudra passer par plusieurs types d'entraînements qui ajoutent encore une richesse supplémentaire au jeu. Je m'explique :

- Pour apprendre les compétences au niveau 1, faut aller dans une guilde (en payant un droit d'inscription) où il suffit de payer pour chaque. Rien de plus simple.

- Pour augmenter le niveau de chaque compétence, faut tuer des monstres, à la force du poignet (de la main qui tient l'épée ou le scroll de fireball). À chaque nouveau niveau, on reçoit des points de compétence que l'on dépense pour progresser. La formule est simple : on dépense autant de points que le niveau à atteindre.



- Arrivé au niveau 4 d'une compétence, on peut devenir expert dans celle-ci. Cela augmente grandement son intérêt. Au combat, on gagne généralement des bonus au toucher ou au dommage, pour le commerce, cela double les effets de la compétence. Vous avez bien lu, un expert de niveau 4 est équivalent à un niveau 8 qui n'a pas pris le temps d'approfondir ses connaissances. Comment devenir expert ? Trouver un professeur (il y en a dans pratiquement toutes les villes) et racquer pour un cours particulier. Rien de plus simple.

- Mais le top, c'est de devenir "master" et là, c'est top compliqué (et donc top passionnant). Faut d'abord trouver un maître prêt à enseigner son art. Il n'y en a qu'un dans tout le monde, quelquefois, très rarement, deux. Tous les experts le connaissent et peuvent vous donner des indices sur sa localisation. Une fois trouvé, il vous indiquera le minimum requis pour devenir maître. Et là, c'est souvent la déception. Alors que pour devenir maître en épée, il suffit d'être reconnu en tant que héros (cf. encadré) et posséder la compétence au niveau 8, devenir maître de la magie du feu demande un niveau 12. Quant à la masse, faut la compétence à haut niveau et une force de 40. Votre prêtre maigrichon ne sera jamais un pro de la masse, too bad...

Top grosbill, mais y a pas de mal

À qui s'adresse ce jeu ? À tous ceux qui apprécient la gestion de personnages sur la durée et qui ne sont pas choqués de jouer des héros de niveau 80. Grosbill ? Pas vraiment quand on se retrouve dans des régions où les plus petits monstres sont des dragons rouges adultes. Mais quel plaisir de retraverser les contrées du départ en dégommant les gobelins avec des pluies de météorites. OVERKILL! Côté rôle, on reste sacrément sur sa faim et l'ambiance est plus proche des boucheries Bernard que de *Hurlements* mais pour les amateurs, c'est du tout bon. De plus, il faut tout de même bien prévoir le plan de carrière de son perso (il ne peut pas être bon partout) et se sortir de bien des mauvais pas lors de situations critiques du genre : bon, je suis poursuivi par trente minotaures, comment je vais m'en sortir ? me téléporter dans la ville la plus proche, voler au-dessus de la chaîne de montagnes droit devant ou faire face l'épée à la main ? Et ce qui est encore plus amusant, c'est que même top grosbill, on se retrouve toujours devant des adversaires plus forts que soi. Une sorte de *Final Fantasy 7* non linéaire et surtout non japoniais. Du tout bon quoi...

CROC

Score 8/10



De l'importance des titres

Dans *MM6*, il existe une variable encore plus importante que le niveau : le titre. Un guerrier commence tout bêtement par être "guerrier" mais peut devenir, croisé, héros, etc. Le magicien de même (pour finir archmage). Certains maîtres de compétences n'enseignent qu'aux personnages titrés, certains PNJs ne parlent qu'à ce genre de personnages, les bonus accordés à chaque niveau progressent selon les titres. Comment gagner des titres ? Trouver les bons personnages et réussir les missions qu'ils vont vous confier bien entendu. Le planning est chargé hein ?



turiers), le Shadow Rift. Peu original en ce qui concerne sa trame générale, ce scénario m'a surtout séduit par l'ambiance qui s'en dégage. L'enquête constituant la première partie est oppressante à souhait ; moins violente que le reste de l'aventure, elle est particulièrement malsaine : l'ambiance y est lourde et propre à semer la paranoïa chez vos joueurs. Bien que la suite soit une poursuite plus classique, elle reste de même qualité : vos personnages auront à lier connaissance avec des créatures féeriques perverties par le plan de Ravenloft. La rencontre avec ces créatures, ainsi que la découverte du royaume où elles vivent, méritent que l'on s'intéresse à *The Shadow Rift*. Enfin, la dernière partie de ce supplément renferme une description détaillée de ce nouveau royaume, ainsi que des créatures qui y ont élu domicile. Bien que peu originale, cette aventure a tout pour plaire : elle est rythmée et combine agréablement enquête et affrontements. Longue et bien écrite, elle vous offrira de nombreuses heures de jeu. À noter qu'il s'agit de la suite de *Servants of Darkness* (critiqué dans le précédent numéro) mais qu'elle peut également être jouée indépendamment.

Geof.

Score 6/10



SANITARIUM

Jeux vidéo d'aventure onirique et baroque (la classe)
Dreamforge Interactive/ASC Games
350 F environ (j'prends pas d'risque)
Dispo (en V.O. uniquement)

Où suis-je ? D'où viens-je ? Et dans quel placard ?

La vie est pleine de bonnes surprises. À côté des grosses productions plébiscitées et largement prévendues avec force paillettes publicitaires et previews de complaisance, il est encore possible à un petit éditeur moldo-valaque de développer un jeu tout seul dans son pauv' trou moldo-valaque, sans rien dire à personne, et de réaliser une merveille, un jeu d'aventure exceptionnel : *Sanitarium*.







L'argument de la séquence cinématique d'intro paraît presque banal au regard de ce qui suit. On y apprend que le héros, un scientifique, vient de faire une découverte importante et qu'il se dépêche de rentrer chez lui. Il se dépêche tellement bien qu'il embrasse le parapet d'une route de montagne, direction la chute mortelle. Puis l'écran s'obscurcit, des voix résonnent et l'obscurité se dissipe pour laisser place au premier tableau : l'asile. Un décor de 'ouf façon Gotham City décrite par Lovecraft, des déments en pyjama qui se frappent la tête contre les murs, d'autres qui se jettent dans le vide, une statue qui s'illumine et qui parle, ma petite gueule de héros bandée comme une momie, mais qu'est-ce que je fous là bordel ? Banco ! C'est LA question qu'il convient de se poser et que vous vous poserez d'ailleurs tout au long du jeu. L'interface est fort simple (se déplacer, prendre, utiliser), les possibilités d'action limitées (seuls certains objets sont actifs à des endroits précis), les dialogues et le scénario linéaires, et malgré (grâce à ?) tout ça, le jeu est haletant de bout en bout. Réalisation superbe, très belles séquences cinématiques (trois CD), ambiance écrasante de vérité, intrigue captivante et bourrée de surprises : on se prend dès le premier chapitre à chercher le moyen de sortir, à vouloir comprendre ce qui se passe et pourquoi on est là. La réponse se construit lentement, à mesure que vous progressez dans la découverte de ce conte à dormir la tête à l'envers, sur lequel planent les miasmes du mystère, de l'horreur et de la folie ; en visitant un village abandonné peuplé d'enfants monstrueux, en explorant un cirque échoué sur une île dans la peau de votre petite sœur ou une ruche insectoïde dans celle d'un centaure, en déjouant les nombreux puzzles (toujours très bien intégrés dans l'histoire et jamais trop difficiles), en bavassant gentiment avec des fantômes dans un village aztèque, bref en jouant comme un dément jour et nuit pour connaître le fin mot de cette maudite histoire, vous finirez par découvrir que c'est le garde-chasse l'assassin mais non j'lai pas dit. J'ignore quand *Sanitarium* sera disponible en français ni même s'il le sera jamais, mais pour vous mettre en appétit, jetez un œil sur les CD qui sont offerts par nos confrères de la presse vidéo, la démo y tourne en ce moment. Un seul reproche m'empêche de donner la note parfaite à ce jeu : il ne dure pas assez longtemps !

Ben

Score 8/10



Ghost Dancers

Supplément pour Deadlands en anglais
Édité par Pinnacle Entertainment Group
Écrit par Paul Beakley
145 F - Dispo

Les ruses du sioux



Dans la série des suppléments détaillant les archétypes de *Deadlands*, *Ghost Dancers* est probablement le plus important. Les Indiens sont bien plus qu'un simple élément du décor du Weird West puisqu'ils sont à l'origine de changements historiques majeurs. Ce livret est aussi bien destiné aux Braves qu'au Chef (le Marshal). On y trouve une chronologie complète des nations indiennes, des nouveaux exemples de personnages, ainsi qu'une actualisation des sorts et des types de magie chamanique (esprits gardiens et reliques). Cet enrichissement est une mine d'idées pour tout Chef mais pose un petit problème en terme d'équilibre de jeu. Comment faire cohabiter des personnages issus des règles de base, et dont le background est simplifié, avec des Indiens dont les moyens d'action sont augmentés ? À moins de ne faire jouer que des Braves, il risque d'y avoir une réelle différence entre les personnages. Il reste la solution de réserver cet excellent ouvrage au Chef, en attendant que tous les suppléments de ce type soient sortis. Il aura de quoi développer une campagne pleine de surprises et de découvertes au sein des tribus. *Ghost Dancers* dévoile en effet des secrets essentiels sur des peuples inconnus ou mal connus, ainsi que sur les voyages sur les énigmatiques Terres de Chasse.

Au chapitre des petits regrets, on aurait souhaité une carte détaillant les zones d'occupation des différentes tribus, ainsi que quelques données historiques supplémentaires. Mais ne boudons pas notre plaisir : *Ghost Dancers* est l'un des meilleurs suppléments de la gamme et il serait vraiment dommage de passer à côté.

La Hyène

Score 8/10

Hucksters & Hexes

Supplément Deadlands en anglais
Édité par Pinnacle Entertainment Group
Écrit par John Goff
145 F - Dispo



Il y en a qui ne jure que par le six coups, d'autres que par *Le Livre des Jeux* de Hoyle. Bien que la première méthode ait fait ses preuves dans l'Ouest Sauvage depuis fort longtemps, les Terres de Chasse ont aussi leurs avantages. Les Manitous, une fois contrôlés, permettent en effet les prodiges les plus fous, raison de plus d'ailleurs pour y consacrer un ouvrage tout entier.

À la façon de *Smith & Robards* et *Book o' the Dead*, *Hucksters & Hexes* se concentre sur le dur métier de magicien. Le parti pris du supplément étant de regrouper toutes les informations nécessaires pour en incarner un, l'exposé est envahi par les règles. Ces dernières donnent aussi bien dans la reprise du livre de base (règles de magie et Hexes) que dans l'inédit. Les traditionnels avantages, défauts et archétypes flirtent ainsi avec un arsenal de nouveaux Hexes, des sortes de tours mineurs mais bien pratiques (les tricks), sans oublier une poignée de reliques. Les Marshals se réjouiront quant à eux de la présence d'une nouvelle table de Backslash, de l'historique d'Edmond Hoyle, sans oublier le dossier complet consacré aux dangers qui guettent les Hucksters (Texas Rangers, Pinkerton et sectes en tous genres). Rajoutons à cela des règles de duel magique et d'apprentissage de nouveaux Hexes, ainsi qu'un scénario sans originalité aucune et nous aurons fait le tour du sujet. Au final, malgré le manque de profondeur du background de *Hucksters & Hexes*, ce supplément demeure un outil indispensable pour tous les Marshals de l'Ouest Sauvage, les illustrations et le scénario en moins.

Score 6/10

Michaël Croitoriu

Luna Rising

Supplément Trinity en anglais
Édité par White Wolf Game Studio
120 F
Dispo



White Wolf a beau se démarquer enfin de son célèbre Monde des Ténèbres, cela ne l'empêche pas de reprendre les bonnes vieilles recettes qui ont fait son succès. Moins d'un an après la sortie de *Trinity*, le jeu SF du Loup Blanc hérite ainsi de son premier *clanbook*. ISRA, le lauréat du concours, est un gentil petit ordre tout plein de spécialistes de l'*auspex* (que dis-je de la *clairsentience*) dirigé par un messie quasi omniscient... Mais je m'égare. Les faits, rien que les faits !

Ne dérogeant pas à la tradition, *Luna Rising* s'organise autour de deux parties. Le dossier couleur d'introduction

LES AKASHA

Supplément en français pour Nephilim
édité par Multisim
Dispo - 128 F



Dans l'univers occulte de *Nephilim*, l'Akasha est un élément majeur. Il s'agit de Plans Subtils cristallisés dans le Ka-Soleil par l'inconscient Humain et dans lesquels peuvent entrer physiquement les Nephilim. Bien souvent, ils correspondent à des moments figés de l'histoire ou bien encore donnent vie à une œuvre artistique.

Ce supplément de cent dix pages apporte de nombreuses précisions qui sont les bienvenues. Une petite moitié décrit les principes de fonctionnement des Akasha alors que le reste fournit une série d'exemples explicites mais trop longs par rapport au reste.

La première partie était attendue par les joueurs depuis bien longtemps et c'est certainement la meilleure. Il s'agit tout d'abord de questions que tout le monde se pose (qu'arrive-t-il à un Nephilim qui meurt dans un Akasha ? Comment fonctionnent les compétences de magie ?...) et auxquelles on obtient enfin une réponse claire et définitive. Puis vient le gros du sujet : la description de la nature même des Akasha. On y apprend que ceux-ci sont répartis en trois strates superposées les unes aux autres. Les Rives sont des univers arrêtés à un moment précis de l'histoire. Elles sont suivies des Écumes, issues des rêves des artistes et penseurs : tableaux vivants ou utopies réalisées, ces Akasha peuvent être dangereux pour un Nephilim qui s'égare facilement dans une œuvre inachevée. Enfin, les Archipels Pélasgiques regroupent les Plans Subtils les plus éloignés. Ils sont les incarnations des terres de légendes, Camelot et autres Thuatha de Dannan qui ont marqué le Temps Sacré et où vivent encore les premiers hommes.



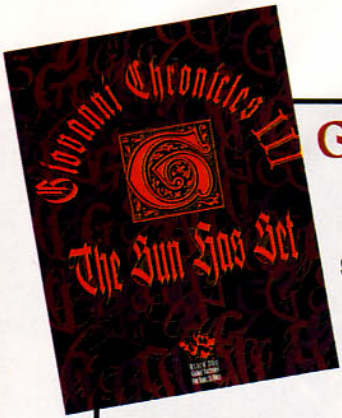
La grande nouveauté réside dans le fait de pouvoir voyager entre les Akasha, permettant bel et bien de poursuivre un voyage initiatique au travers des Plans Subtils. Certains Nephilim, les Pérégrins d'EntreMondes, ont choisi ce voyage comme une voie menant vers l'Agartha. Ils utilisent des artefacts leur permettant de trouver et de passer les portes entre les Plans Subtils et passent ainsi de Rives aux Écumes et des Écumes aux Archipels. Les Pérégrins d'EntreMondes espèrent retrouver un âge d'Or éternel où ils pourraient fuir l'apocalypse en progressant vers l'Agartha. Bien qu'étant une voie à part entière (très suivie par l'Arcane de l'Amoureux), l'errance dans les Akasha est une voie difficile pour le Nephilim.

Les sept exemples fournis sont peu innovants mais, associés à la partie système, les idées de scénarios foisonnent. Finalement, un supplément qui laisse une impression mitigée entre la compréhension nouvelle apportée aux Akasha et le peu de pages intéressantes sur le livre dans son entier. Mais pour les sceptiques dont je faisais partie au départ, les Akasha surprennent par leur richesse et on comprend mieux leur intérêt en terme de scénario. Un supplément à réserver aux curieux et aux MJ désirant écrire sur ce thème.

David BENOÎT

Score 7/10

supplément NEPHILIM



GIOVANNI CHRONICLES III
The Sun Has Set



Supplément en anglais pour Vampire : The Masquerade
Édité par Black Dog
Dispo - 149 F

Enfin un peu d'action

Le World of Darkness n'est malheureusement pas réputé pour ses grandes campagnes. Les centaines de produits qui en sont issus ne peuvent en aucun cas être comparés à des chefs-d'œuvre comme on en trouve dans *Warhammer, Cthulhu* ou encore *Bloodlust*. Cependant,



ce troisième volume des *Giovanni Chronicles* vient redonner un peu de piquant à une histoire qui s'est lamentablement traînée dans les deux précédents épisodes. Comprenez-moi bien : *The Last Super* et *Blood and Fire* ne sont pas des produits ratés, bien au contraire. Ils mettent en scène des personnages riches et complexes à des moments cruciaux de l'histoire des vampires. Le background est toujours traité avec un soin exemplaire et une richesse du détail peut être exagérée. Le problème ne vient ni des antagonistes ni de l'intrigue. Il se trouve dans la manière d'aborder les problèmes et dans l'implication des joueurs dans une histoire qui leur permet d'incarner au maximum leur personnage.

À la poursuite du parchemin magique

L'histoire de la naissance puis de la montée en puissance du clan vénitien est la toile de fond qui donne à l'histoire une certaine cohérence. Les Giovanni ont malheureusement endossé le rôle ingrat de méchants de l'histoire et les joueurs, bien malgré eux, en sont les marionnettes depuis plusieurs siècles. Las de les contrôler, les Giovanni décident de les éliminer puisqu'ils se dressent sur leur passage. Divisé en deux scénarios qui se suivent, *The Sun Has Set* va enfin offrir aux joueurs un peu d'autonomie et de libre arbitre. La première partie se déroule à Londres, au milieu du XIXe siècle, et va jeter les joueurs au beau milieu d'un complot qui vise à lancer le Sabbat contre la Camarilla dans cette région. Mais la situation est bien plus complexe qu'il n'y paraît et nos héros auront à maintes reprises l'occasion de prouver leur talent de fins diplomates comme de survivants acharnés.

Une pyramide sans Marie-Ange, c'est comme un Tremere sans short

Le second scénario entraînera les joueurs sur la piste égyptienne. Ils se rendront à Alexandrie (RHAAA) pour y surveiller les activités Giovanni en Afrique et tenter de prendre enfin possession du faux bout de rouleau moisi qui les excite depuis plusieurs siècles. Il ne leur faut cependant pas oublier que l'Égypte n'est pas la terre la plus accueillante qui soit, ses nuits ne sont pas vides et ses ténèbres ont leurs maîtres depuis des millénaires, les Suivants de Set. À faire innocemment du tourisme au pied des pyramides, il faudra prendre garde à ne pas perdre son âme. Un accident est si vite arrivé. Au programme des visites, le guide vous proposera des tombes inviolées depuis des millénaires et des sectes locales du plus grand exotisme. De quoi passer enfin à une vitesse normale sans pour autant casser la baraque.

Score 6/10

Pit Bull



reproduit les résultats d'une longue enquête de l'Aeon Trinity sur l'ordre fondé par le proxy Herzog, ainsi qu'un premier tour d'horizon lunaire. La partie noir et blanc lève quant à elle le voile sur l'organisation de l'ordre, ses techniques de recrutement, ses différentes factions, ainsi que la localisation de l'Huruf al-Hayy, sa base secrète. Les habitués du Monde des Ténèbres retrouveront bien évidemment de nouveaux pouvoirs, ainsi que les traditionnels archétypes, portraits de célébrités et feuille de personnage. La description de la Lune se concentre pour sa part sur les principales régions lunaires, les corporations, les gangs et la justice. Elle s'agrémente même au passage d'un petit catalogue de matos.
Quoi qu'il en soit, pour un premier *psi-book*, le résultat est plutôt moyen. Non pas que les informations qu'il propose soient inutiles, mais mélanger la description de l'ordre psi avec celle de la Lune n'est pas du meilleur effet. En réalité, à force de nous parler de la Lune dans tous les suppléments de la gamme, White Wolf aurait mieux fait de nous pondre directement un guide complet.

Score 4/10

Michaël Croitoriu

Marvel Super Dice

Jeu de dés à collectionner en anglais
Édité par TSR
Environ 120 F – Dispo

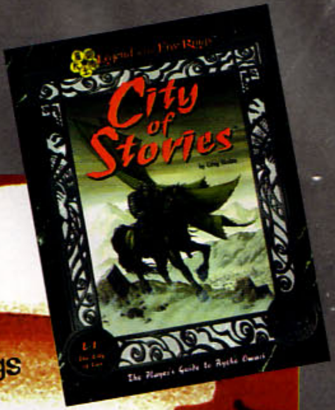
Annoncé depuis plus d'un an, retardé sans doute en raison du succès mitigé de *Dragon Dice*, TSR nous propose un nouveau jeu de dés à collectionner qui se base, cette fois, sur les super-héros de Marvel.
Si beaucoup d'extensions sont annoncées, TSR a choisi, pour la boîte de base, de mettre en scène les très populaires X-Men (et d'autres mutants). Bonne surprise : la boîte est bien remplie. En plus des dés, au nombre de dix-huit (deux rares, six peu communs et neuf communs), on trouve deux superbes livrets de règles tout en couleur, ainsi que huit cartes recto verso à découper, en couleur également, représentant des zones de combat.



Mauvaise surprise : à part les livrets de règles, c'est assez moche, en particulier les dés, dont la gravure, très approximative, ne permet souvent pas de reconnaître les personnages représentés. Tout cela n'est pas très engageant et reste en tout cas franchement décevant pour un jeu qui se doit d'être visuel, comme on imagine une simulation de combat de super-héros. Le système de jeu rattrape-t-il cette mauvaise impression ? Partiellement, seulement, hélas ! Certes, il est très fouillé, et comporte beaucoup de règles optionnelles, mais il n'est pas facile à mémoriser. Et surtout, on s'embrouille souvent sur les zones de combat où l'on déplace ses dés. Cela dit, en choisissant d'adopter la plupart des règles optionnelles (notamment celle des super-pouvoirs individualisés, INDISPENSABLE !), on finit par se prendre au jeu, surtout à trois joueurs. En résumé, un petit jeu sympa qui pourra séduire les fans de Marvel désireux de s'investir un minimum, deux ou trois parties étant nécessaires pour véritablement assimiler le système de jeu.

Score 5/10 (6/10 pour les fans)

Lord Winfield, spécialiste des super-héros parallélépipédiques



CITY OF LIES

Supplément en anglais pour Legend of The Five Rings
Édité par AEG - Écrit par Greg Stolze
Une boîte, cinq livrets (8, 16, 56, 88 et 96 pages), deux cartes - 199 F - Dispo

L'euphorie des premiers jours suivant la création de *Legend of the Five Rings* avait poussé les auteurs du jeu à annoncer un rythme de deux suppléments par mois. Bien que le rythme réel de sortie soit deux fois moindre, on ne peut leur en vouloir lorsque l'on découvre un supplément tel que *City of Lies*. Cette boîte décrit la principale cité marchande du clan Scorpion. Il est difficile d'exprimer le plaisir qui m'envahit lorsque je l'ouvris : une profusion de matériel vint recouvrir ma table, qui n'était alors plus que cartes et livrets. Sous mes yeux s'étalaient l'empire de Rokugan, la cité de Ryoko Owari, le journal intime d'un magistrat... Après avoir lu le livret d'introduction, je me jetai avec avidité sur le guide du joueur.

La cité des légendes

Présenté comme un guide écrit à l'attention des nouveaux magistrats attendus en ville, cet ouvrage est un guide indispensable de la vie dans une cité de l'empire d'émeraude. La première partie est une description détaillée des coutumes et de la manière de vivre dans la cité des Scorpions. Cette courte présentation permet de se familiariser avec l'histoire et les spécificités de l'endroit. Les sujets abordés sont aussi variés que les jours de fête, la corruption, le trafic de l'opium... Le reste de l'ouvrage consiste en une description détaillée de la ville, quartier par quartier, ainsi que des personnalités notables des lieux. La dernière partie est consacrée aux quelques organisations hors-la-loi qui sévissent dans la cité ou à ses abords.

La cité des mensonges

Il s'agit de l'ouvrage indispensable de cette boîte. Ce guide de Ryoko Owari, pour le meneur de jeu, vous révélera suffisamment d'informations pour pouvoir jouer des années entières. Après vous avoir révélé la vérité sur une partie des sujets abordés dans le précédent ouvrage, les auteurs vous fournissent l'histoire et les caractéristiques de toutes les personnalités importantes des lieux. Les derniers chapitres consistent en une trame détaillée permettant de construire une campagne autour de la guerre de l'opium et vous permettront surtout de faire de vos aventuriers des magistrats du champion d'émeraude. Cette partie me semble tellement utile que je me demande pourquoi elle n'a pas été directement intégrée au livre de base. Une équipe de magistrats est la formation idéale pour découvrir le monde de *L5R* et la description qu'en fait l'auteur est passionnante et donne envie de se trouver immédiatement à une table de jeu pour tester la chose.



La cité des murs verts

Cet ouvrage de référence décrivant l'ensemble de la cité, quartier par quartier, au meneur de jeu, offre en outre un scénario prêt à l'emploi. Chaque bâtiment important s'y trouve décrit, chaque quartier a droit à un petit laïus sur son histoire et sur l'ambiance qui s'en dégage. De plus, d'innombrables synopsis d'aventures viendront stimuler votre imagination et vos talents de conteur. Enfin, certaines des nombreuses rumeurs circulant en ville vous sont dévoilées et sont autant de pistes et de fausses pistes qui s'offriront à vos aventuriers.

Le journal d'Ashidaka Naritoki

Ce petit livret vous dévoilera les pensées secrètes du dernier magistrat de la ville. La lecture de ce journal intime est un véritable régal de finesse et d'intelligence. Le recueil des réflexions de cet individu honnête mais réaliste (donc pas si honnête que cela en définitive) constitue sans doute la source d'informations la plus fiable à laquelle pourront accéder vos joueurs. Bien sûr, encore faudra-t-il qu'ils réussissent à mettre la main dessus.

Invitation à l'aventure

Ce supplément n'est bien sûr pas exempt de défauts. Les scénarios ne sont que trop sommairement décrits pour être utilisables sans un petit effort. De plus, le problème avec la présence d'un guide pour les joueurs au côté d'un guide pour le meneur est qu'on y trouve un certain nombre de redites. Et surtout le risque est fort de céder à la facilité et de donner le livret à lire avant de faire jouer. Je vous en conjure : faites vivre à vos joueurs la découverte de la ville avant de les laisser lire le guide. Ne cédez pas à cette facilité qui les priverait de ce moment exceptionnel. Ce supplément est une invitation à l'Aventure (la majuscule est volontaire). La cité des Scorpions est un lieu d'intrigue et de violence, elle est le parfait reflet de cette société où l'apparence importe plus que la vérité. Ouvrir cette boîte, c'est se retrouver pris dans un terrible engrenage : chaque nouvel élément vous donnera envie de vivre ou de faire vivre des aventures dans cette cité, chaque page vous apportera des images qui nourriront vos rêves.

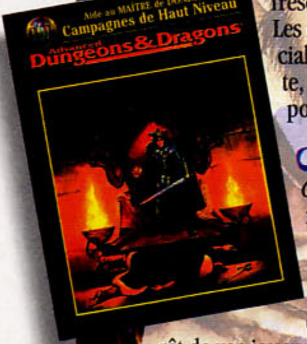
Score 8/10

Bayushi Geoffrey

Aide au Maître de Donjon : Campagnes de haut niveau

Supplément AD&D 2 en français
Édité par TSR

Écrit par Skip Williams
199 F
Dispo



Greffe de cervelle pour Américain prépubère

Lors du dernier nettoyage de printemps, je suis tombé par hasard sur un ranger niveau 15, mon personnage de *Donj'* le plus puissant. Malgré la nostalgie, je me suis rapidement rappelé la raison pour laquelle je l'avais relégué à un tiroir. Le traditionnel Salle-Monstre-Trésor ne m'intéressait plus, et le grosbillisme encore moins. Les mois passent et voilà qu'on me confie un supplément spécialement conçu pour les campagnes de haut niveau. Chouette, non ? En fait, pas vraiment et vous allez vite comprendre pourquoi...

On vous prend pour des c... !

Campagnes de haut niveau commence sur les chapeaux de roue avec sept maximes révolutionnaires. Ces "trouvailles" rappellent, à titre d'exemple, l'importance de jouer les monstres intelligemment ou encore de ne pas accorder trop d'importance aux résultats des jets de dés. Histoire d'en remettre une couche, on nous invite à limiter la magie tout en éveillant l'intérêt de vos joueurs en les exploitant (dis Robert, tu peux faire le café...). Tout cela agrémenté de graphiques analysant l'évolution des personnages selon leur niveau (félicitations à l'auteur qui prouve ici qu'il sait se servir d'un tableur). En y réfléchissant bien, seuls les conseils et règles relatifs à la construction d'une aventure tiennent à peu près la route.

Il ne sait plus ce qu'il dit



Passées ces considérations pour mous du bulbe, le supplément se poursuit avec, comble de surprise, de nouvelles règles. De la création d'objets magiques aux Enchantements Primordiaux, en passant par les duels magiques et les pouvoirs pour grosbills de niveau 20 et plus, le moins que l'on puisse dire c'est que *Campagnes de haut niveau* fait dans la dentelle. Le plus drôle dans l'histoire, c'est que l'auteur trouve même le moyen de se contredire dans son exposé. Après s'être élevé contre le grosbillisme, il nous gratifie de sortilèges de niveau 10.

À la poubelle !

Au final, à en juger par les nombreux conseils qui ponctuent ce manuel de 192 pages, de deux choses l'une : soit l'auteur nous considère comme des attardés mentaux, soit il nous prend pour des Américains du fin fond du Middle West – à vous de juger s'il s'agit d'un pléonasme. En somme, *Campagnes de haut niveau* a beau sélectionner des ingrédients connus de tous, il arrive au mieux à nous gaver de Gloubiboulga ou des Moucrelles à la Galviouse. Dès lors, à moins que votre mère ait besoin d'un nouveau plan de travail pour sa cuisine, vous pouvez oublier jusqu'à l'existence de ce supplément.

Michaël Croitoriu

Score 1/10
si vous avez un Q.I. supérieur à 50

Trinity Technology Manual

Supplément Trinity en anglais
Édité par White Wolf Game Studio
95 F - Dispo



Un jeu de science fiction sans son traditionnel lot d'équipements sophistiqués, ça n'a pas lieu d'exister. Pour ne pas déroger à cette règle immuable, *Trinity* s'agrémente aujourd'hui d'un manuel complet dédié à la technologie. Après l'avant-goût du livre de base, il s'agit non seulement d'éduquer les agents de L'Aeon Trinity, mais surtout de les équiper pour se défendre contre les impitoyables Aberrants. Les festivités s'ouvrent avec un dossier de quarante pages couleur vantant les mérites du progrès. La société du XXIIème siècle est en effet devenue le domaine de l'automatisme. De la maison à la voiture en passant par l'ordinateur personnel, la vie est conditionnée par la technologie. *Exit* les antiques claviers, on peut désormais diriger tout son environnement à la baguette par simple reconnaissance vocale. Les acteurs principaux de ce marché sont nombreux et certains particulièrement dangereux. Mais ne nous égarons pas, l'objectif premier du *Trinity Technology Manual* est de nous fournir un catalogue impressionnant d'armes, de véhicules, d'ordinateurs et d'applications biotechnologiques, légales ou prohibées. Du missile à l'armure de combat en passant par le chasseur, le croiseur et les drogues, les meneurs disposent désormais de tous les outils nécessaires pour donner une ambiance héroïque, super-héroïque, voire grosbill à leurs campagnes. En somme, un supplément sans réelle surprise qui remplit certes son office, mais qui n'a strictement rien d'indispensable.

Score 4/10

Michaël Croitoriu

Fire & Brimstone

Supplément en anglais pour Deadlands
Édité par Pinnacle Entertainment Group
Écrit par John Goff
127 pages - 145 F - Dispo



Dans la lignée de *Hucksters & Hexes*, *Smith & Robards* et *Ghost Dancers* (cf. critique dans ce numéro), voici enfin le supplément indispensable pour utiliser les combattants de la foi dans l'univers impitoyable de *Deadlands*. À l'instar de ces autres suppléments, *Fire & Brimstone* nous livre un aperçu de ce que peuvent être les différentes croyances religieuses dans l'Ouest Étrange. S'ensuit la désormais traditionnelle liste d'archétypes et de nouveaux pouvoirs. Peu de choses réellement originales, mais finalement tout est très utile à un meneur de jeu désireux de donner un ton plus mystique à sa campagne. La "magie" divine, diversifiée et intéressante, requiert un dévouement de tous les instants de la part de ses utilisateurs. Et *Deadlands* est un jeu qui se prête de

manière idéale à la présence d'un prédicateur un peu atteint au sein d'un groupe d'aventuriers. En ce qui concerne le domaine réservé du Marshal, un ensemble de règles lui permettent de gérer les interventions divines ainsi que les quêtes spirituelles. Cette partie est probablement l'une des plus intéressantes de l'ouvrage car elle laisse entrevoir les multiples aventures qui peuvent découler de la présence d'un croyant au sein d'un groupe. Enfin, le scénario est la preuve qu'une intrigue complètement bidon (vous savez, c'est l'histoire du méchant qui veut ouvrir un portail dimensionnel pour détruire le monde...) peut donner lieu à des scènes particulièrement géniales : amateurs des "Sept mercenaires" et de "Fort Alamo", cette aventure est faite pour vous. En définitive un supplément plutôt utile et bien réalisé.

Score 6/10

Geof.

Uktena Tribebook

12e Tribebook en VO pour Werewolf : The Apocalypse
Chez White Wolf
Dispo - 99 F

quand le grand esprit se met à avoir des poils



Si vous avez tout bien acheté depuis le début, vous allez constater que tous les Tribebooks sont enfin sortis. Toutes les tribus ont eu droit à leur guide décrivant invariablement leur historire, leur mentalité et leur mode de vie, ainsi que leurs avantages spécifiques. C'est particulièrement bien fait et ça permet au joueur incarnant un loup-garou de telle ou telle tribu de donner plus de relief à son perso. Malheureusement, ces guides ne servent pas à grand-chose d'autre. Ils donnent quelques détails de plus sur le background d'un Monde des Ténèbres tellement complexe qu'il se contredit un supplément sur deux. Mais que voulez-vous, la recette a fait ses preuves et les propriétaires de White Wolf annoncent des chiffres de vente tellement énormes qu'on a du mal à y croire. Imaginez qu'ils prétendent avoir vendu plusieurs millions de produits, toutes gammes confondues. Pour ceux qui ne le sauraient pas les Uktena forment une tribu de Lupins liés aux Américains d'origine, les Indiens. On les retrouve dans une plus petite proportion chez les aborigènes, en Afrique noire et en Amérique du Sud. Ce sont les champions toutes catégories de l'emplumé sympa qui s'est fait piller la gueule par l'homme blanc au cours de son histoire. On comprend mieux alors qu'ils soient assez haineux et ne supportent qu'avec difficulté les garous européens, Get of Fenris en tête. Issus de la tradition chamanique, les Uktena sont souvent versés dans les arts magiques et disposent de nombreux rituels. Ce guide en rajoute une couche et vous propose aussi de venir faire vos courses dans leur brocante à amulette magique et médaillon péteur en tout genre. Les plus fins d'entre nous auront sûrement un faible pour le nouveau Dagon Klaive qui tire des boules de feu et résume assez bien la médiocrité de ce produit "classique".

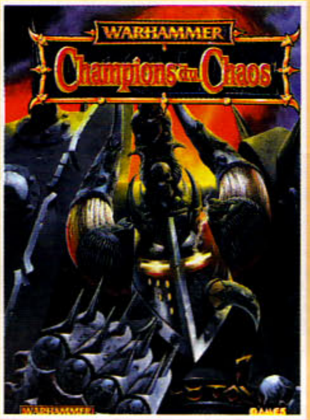
Score 4/10

Pit Bull

WARHAMMER Champions du Chaos



Supplément en français pour Warhammer Battle
Édite par Games Workshop
Dispo 80 F



Je lance dix-huit D6 : t'es quatorze fois mort !!! Si vous êtes observateur, vous avez sûrement remarqué qu'il manquait les personnages spéciaux dans le fameux supplément *Royaume du Chaos*. Ce n'était pas un oubli. GW se réservait le temps de penser et de bichonner son produit pour votre plus grand plaisir. Résultat des courses : douze champions dont sept nouveaux.



Leur présentation est exemplaire : ils sont tous magnifiquement illustrés et des nouvelles d'ambiance mettent en scène leurs aventures épiques. De plus, la jouabilité a été repensée assez intelligemment.

La valeur en points d'armée des héros déjà existants a été revue à la baisse et de nouveaux pouvoirs et objets magiques leur ont été offerts par leurs sombres seigneurs. Pour chacune des trois tendances chaotiques, vous aurez le choix d'introduire des personnages spécifiquement adaptés qui galvaniseront vos troupes en leur apportant de nombreux bonus. À vous de faire les bons choix et vous deviendrez quasiment invincible (heureusement, sur 1+ je sauve tout). Cette extension rajoutera du fun à vos parties en augmentant sensiblement encore la puissance de vos hordes du chaos qui, il faut bien le reconnaître, n'en avaient pas vraiment besoin. Vous y trouverez tout l'historique des invasions du chaos et des héros qui lui ont permis de remporter ses plus belles victoires. N'hésitez pas à construire des scénarios qui feront revivre à vos armées ces grandes épopées. Un produit de luxe complétement superflu mais absolument kiffant pour tous ceux qui aiment les sauts de dés, les grosses claques et les bonnes boucheries bien sanglantes. Sortez vos porte-monnaie et vos doubles tranchoirs démons suceurs d'âmes. Ça va chauffer dans les cottes de mailles !

Pit Bull

Score 7/10

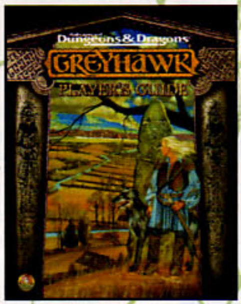


PLAYER'S GUIDE TO GREYHAWK

Supplément AD&D 2 en anglais
Édité par TSR
Écrit par Anne Brown

129 F

Dispo



Un come back inattendu

S'il existe un mot magique pour tous les inconditionnels de TSR, c'est sans conteste celui de *Greyhawk*. Cadre prestigieux d'aventures aussi célèbres que *Temple of Elemental Evil* ou *Queen of the Spiders*, cette création de Gary Gygax est avant tout le premier univers de campagne pour *AD&D*. Abandonnée durant les années 90 pour des raisons obscures, la terre d'accueil de Mordenkainen, de Tenser et de Bigby est enfin de retour et, si vous voulez mon avis, l'OPA des Magiciens de la Côte n'y est certainement pas pour rien. Alors, merci qui ?



L'histoire continue

Pour nous remettre sur les chemins d'Oerth, le *Player's Guide to Greyhawk* réalise un premier tour d'horizon destiné tant aux joueurs qu'aux meneurs de jeu. L'exposé s'appuie sur les principaux produits de la gamme (*World of Greyhawk, City of Greyhawk, From the Ashes*...) qu'il complète d'innombrables données inédites. Cet accessoire nous plonge en 591 CY (lisez Common Year), c'est-à-dire quelques années après les fameuses *Greyhawk Wars* qui ont vu la création du royaume du demi-dieu Iuz, l'ascension de la Scarlet Brotherhood, ainsi que la quasi-destruction du Cercle des Huit.

Le guide du routard

Le *Player's Guide to Greyhawk* épluche toutes les caractéristiques du continent d'Oerik en commençant par son histoire, sa géographie, sans oublier la situation politique de ses principaux royaumes. Ce travail encyclopédique s'accompagne de nombreux articles consacrés aux divinités, aux langages, aux runes, aux coutumes et même aux grands de ce monde. Ajoutons à cela une visite guidée de la cité de Greyhawk et nous sommes prêts pour nos premiers pas sur ces terres de légende.

Perso à la carte

Tous les accessoires nécessaires à la création de personnages ont leur place dans cet ouvrage. Les principales races humaines et humanoïdes ne sont pas seulement décortiquées, elles sont complétées de nombreux kits qui donnent aussi bien dans le magicien que le ranger, voire le voleur. Histoire de rester exhaustif, le *Player's Guide to Greyhawk* propose enfin toutes sortes de tables pour constituer le background du héros. Ceci est certes bateau, mais bougrement utile.

J'achète !

Le *Player's Guide to Greyhawk* a beau être synthétique, il n'en reste pas pour autant une agréable surprise. Sa lecture est l'occasion rêvée de redécouvrir les terres de jeunesse de vos personnages les plus marquants en attendant d'y monter une prochaine expédition. En bref, un petit manuel qui ne tardera pas à être complété par plusieurs scénarios et un guide complet sur la cité de Greyhawk. Avis aux amateurs.

Michaël Croitoriu

Score 7/10

Cartes pour Demonworld

Supplément en français pour Demonworld
Édité par Asmodée Éditions
99 F
Dispo



Ce pack de cartes pour *Demonworld* vous propose six magnifiques bouts d'herbe au format A2 (comme dans la boîte de base). Les deux premières cartes n'ont rien d'original puisqu'elles ne présentent aucun obstacle (mais lisez un peu ci-dessous). La troisième fera plaisir aux Elfes et aux cercles druidiques impériaux puisqu'elle est entièrement constituée de forêts (avec tout de même quelques chemins pour faire bonne mesure). La quatrième et la cinquième sont relativement dégagées (quelques collines et buissons viennent varier les plaisirs), mais comportent des éléments de terrain attendus depuis longtemps : des routes. La dernière carte pourra servir de point culminant à un scénario puisque c'est une grande colline de niveau 3 (au point le plus haut) bordée par un petit lac et des marais. En plus de tout cela, vous trouverez dans ce pack des "overlays" (les fans de *Advanced Squad Leader* me comprendront ; pour les autres, on peut plus facilement parler d'éléments modulables et amovibles) : une forêt, une colline, des huttes orcs et de petites maisons impériales afin de concevoir des scénarios encore plus complexes. Tout cela est parfaitement utilisable sans compliquer le jeu et il ne reste plus qu'à espérer que de prochaines extensions de ce type viendront agrandir encore le type de terrains où l'on peut faire couler le sang (des plaines enneigées pour Isthak et de sombres cavernes pour les Nains seraient les bienvenues).

Score 8/10

Pascal Legrand

Kingdom of Willow

faeries sauce cajun

Supplément en anglais pour Changeling : The Dreaming
Édité par White Wolf
Dispo - 179 F



La subtile fragrance du magnolia emplit l'air estival venant du couvert des grands arbres qui longent les avenues des demeures des belles villes du sud des États-Unis. Partagées entre romantisme nostalgique et frénésie moderne, les fées du sud profond atteignent en cette fin de siècle une période critique de leur histoire. À travers leur existence troublante et leurs fantasmes, White Wolf nous propose de découvrir en détail toute une partie de Concordia. Ce supplément est le premier d'une nouvelle série qui décrira un par un tous les royaumes qui se partagent l'Amérique. De quoi exploiter le

SUITE PAGE 48

ISTHAK



Livret d'armée pour Demonworld
Édité par Asmodée Éditions

Dispo 109 F

Le chaos, oui, mais givré!

Le nouveau supplément pour *Demonworld* n'est autre que le très attendu sourcebook du "chaos". Mais attention ! pas n'importe quel chaos. Isthak est en effet un regroupement très hétéroclite de tous les peuples maléfiques de l'univers du jeu (Orcs mis à part). Cela a plusieurs avantages et plusieurs inconvénients (nous y reviendrons). Ce qui est certain, c'est que la variété est au rendez-vous et qu'aucune armée d'Isthak ne ressemblera aux autres.

Démons et morts vivants glacés

Les créatures les plus originales d'Isthak sont sans aucun doute les démons des glaces. Alors que certains, assez conventionnels, ressemblent à un croisement entre un bonhomme de neige et Edward aux mains d'argent, d'autres prennent l'apparence d'immondes pac-men multicolores. C'est ridicule, oui, mais pas autant que le général de l'armée adverse, dévoré tout cru en une attaque malgré ses 4 points de vie. Et en ce qui concerne le moral, c'est du tout bon, même si leur soif de combat les empêche souvent d'agir avec ruse et intelligence. En ce qui concerne les morts vivants, les peintres ne seront pas à la fête puisqu'ils sont nombreux par unité et que celle-ci n'est, en plus, pas vraiment coûteuse en points d'armée (quarante zombies pour 20 points, cela fait rêver non ?). Ce sont donc des troupes idéales pour engluer les adversaires avant de les frapper de plein fouet avec quelques troupes d'élite (j'ai menti : on trouve tout de même des paladins morts-vivants sur chevaux à 160 points l'unité). Le moral des morts vivants est relativement haut s'ils sont bien contrôlés par des nécromanciens puissants mais ils ne peuvent pas prendre la fuite : au premier jet de moral raté, l'unité disparaît entièrement. Dur.

Les cartes enneigées

On nous les promettait depuis un bon bout de temps, et elles sont là : les règles concernant les déplacements et le combat sur neige et sur glace. Bien entendu, elles avantagent généralement les armées d'Isthak (qui comportent même quelques machines de guerre sur traîneaux) et ces dernières peuvent même transformer un champ de bataille normal en terrain entièrement enneigé à l'aide de trois petits sorts à lancer consécutivement. En résumé, vous avez trois tours pour enfiler vos pulls en laine, Isthak arrive !!!

Le gros de la troupe, avec deux boules

Pour composer la masse de son armée, le joueur d'Isthak devra utiliser des hommes-bêtes, les habitants des terres glacées du nord. Ils ne sont pas très intelligents mais compensent ce problème par une forte musculature et des nerfs d'acier. Malheureusement, ils ont perpétuellement faim et ne peuvent s'empêcher de dévorer les cadavres des adversaires tués. Viennent s'ajouter à tout cela des troupes alliées et pas vraiment maléfiques, mais qui luttent purement et simplement pour leurs territoires enneigés. On trouve donc les barbares des neiges et des géants des glaces (les plus grands sortis à ce jour). Ils forment des troupes conventionnelles solides mais qui n'ont, à mon avis, pas grand-chose à faire là. Deux unités de démons supplémentaires auraient été les bienvenues.



Les cerveaux en sorbet

Les leaders des armées démoniaques d'Isthak sont les sorcières des glaces. Elles forment une élite qui compte aussi bien de puissantes guerrières que des magiciennes hors pair. Elles forment des unités de combat, de la cavalerie sur gargouilles et peuvent utiliser toutes sortes de sorts (la magie d'Isthak est puissante, bien que divisée en de nombreux "collèges"). Il ne manque que de puissants généraux (on reviendra dessus plus tard). Il existe aussi d'autres leaders, comme des hommes-bêtes, des nécromanciens et des humains rendus fous par la rencontre avec des démons (mais là encore, pas beaucoup de leaders).



Le chaos, c'est le bordel

Y a pas à dire, le chaos est difficile à gérer. Et plus que cela même. Non seulement les généraux sont rares, mais en plus chaque leader ne peut diriger que les membres de son peuple. Les hommes-bêtes avec les hommes-bêtes, les nécromanciens avec les nécromanciens... et les démons seront bien gardés. Pire, les démons, parlons-en, ne possèdent pratiquement pas de leaders et certains autres ne peuvent même pas recevoir d'ordre correctement (ils sont tirés au sort au début du tour). Essayez après tout cela de gérer une ligne de bataille cohérente et vous m'en direz des nouvelles. Cela est d'autant plus grave que les restrictions concernant la composition des armées obligent à suivre des quotas qui rendent les armées obligatoirement variées et hétéroclites. Cela se comprend après la lecture du background (le chaos n'est pas une puissance infinie et il fait un peu avec ce qu'il a), mais les fans d'armées entièrement composées de morts vivants pourront aller se rhabiller. C'est fort dommage même si c'est le seul point noir de ce supplément.

Alain Leclerc

Score 8/10

RESIDENT EVIL 2

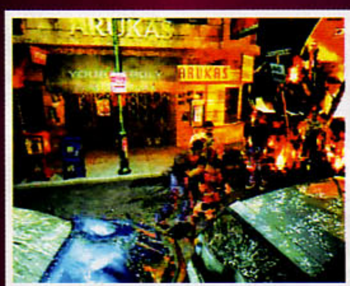
Jeu en français (textes seulement) pour console Playstation
Édité par Capcom — 399 F — Dispo

Après un premier chapitre particulièrement détonnant, *Resident Evil 2* était l'un des jeux les plus attendus de cette année. Force est de constater que dès les premières secondes de la scène cinématique d'introduction, on se retrouve cloué au fond de son fauteuil, le jeu lui-même commençant par une fuite effrénée pour échapper à une horde de zombies. Immédiatement le ton est donné : ce sera violent et sanglant.



Voyage au pays du gore

Pour explorer ce magnifique jeu, vous aurez la possibilité d'incarner soit un brave policier, Leon Kennedy, soit une séduisante jeune femme, Claire Redfield. Il vous faudra finir le jeu avec l'un, attendre la séquence de fin, sauvegarder, puis jouer avec l'autre pour accéder enfin à la dernière scène du jeu. En fonction du personnage choisi, des scènes supplémentaires apparaîtront et le scénario variera légèrement. Graphiquement, il n'y a rien à redire c'est superbe de bout en bout ; certaines des scènes cinématiques sont absolument fabuleuses. L'ambiance est parfaite, tour à tour rythmée ou angoissante à souhait. Enfin, le scénario est plutôt sympathique et globalement meilleur que celui de la plupart des films d'action US.





C'est 400 balles la nuit, mon chéri !

C'est donc avec une ardeur frénétique que je me suis attelé à la tâche consistant à finir ce jeu. Résultat des courses, après 4h30 de jeu je gagnai le droit de voir une superbe séquence cinématique de fin. AAARGHH ! De rage, je m'apprêtai à passer le CD au mixeur lorsque je m'avisai qu'il était possible de continuer le jeu avec le second personnage, ce que je m'empressai de faire. Quelques 5h plus tard, je découvrais la véritable fin. Quelque temps plus tard, je recommençais le jeu en inversant l'ordre des personnages : résultat 7h de déambulation pour le plaisir de quelques petites modifications scénaristiques.



Faudrait voir à pas prendre les enfants du bon Dieu pour des pigeons !

Ne vous méprenez pas, j'ai ADORÉ *Resident Evil 2*. En laissant ma console j'avais envie de faire jouer à *Deadlands* ou à *Shadowrun*. J'en ai pris plein la tronche et j'ai aimé ça. Malgré tout, je dis qu'il faudrait voir à ne pas se moquer : dix heures de plaisir pour un jeu à 400 F c'est moins cher qu'une passe mais ça donne l'impression de passer pour un âne. Effectivement, il y a plein de petits trucs cachés (perso, armes), effectivement en un mois j'y ai déjà rejoué cinq fois, mais cela n'excuse pas tout. Mon conseil : si vous ne faites pas partie des fous furieux qui se sont jetés dessus à la sortie, attendez qu'il soit disponible en occasion pour l'acheter.



Geof.

Score 7/10

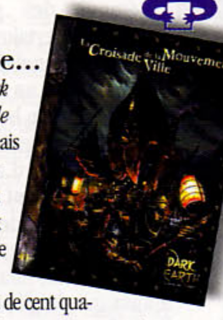
filon pendant cinq ou six suppléments sans trop avoir à se casser la tête. Vous retrouverez ici tous les ingrédients habituels d'un sourcebook décrivant une ville ou une région : histoire, culture, mode de vie, personnalités importantes, complots et conflits. L'accent est mis sur l'opposition qui existe entre deux conceptions concurrentes de l'existence chez les fées. L'une avant-gardiste et en perpétuelle quête de nouveauté, qui consomme la vie et le monde comme une denrée périssable ; l'autre qui demeure en quête d'une perpétuelle renaissance et pour laquelle le changement signifie progrès. Chaque parti ayant ses têtes pensantes, l'affrontement larvé qui existe depuis des siècles va sûrement prendre de nouvelles dimensions quand vous jetterez vos joueurs dans le tourbillon des passions qui donne au vieux sud tous ses arômes. *Kingdom of Willows* n'est pas indispensable, mais il fournit un cadre riche et complet pour vos parties. Une ou deux bonnes intrigues auraient été les bienvenues pour éviter le sentiment de supplément "bateau" et "fourre-tout" qu'on ne peut s'empêcher de ressentir à sa lecture.

Score 5/10

Pit Bull

La Croisade de la Ville Mouvement

Supplément en français pour Dark Earth
Édité par Multisim
189 F - Dispo



quand phénice s'en va-t-en guerre...

Première campagne pour *Dark Earth, La Croisade de la Ville Mouvement* est un supplément épais consacré pour près de la moitié au background, venant au secours du MJ en manque d'inspiration (ceux qui n'aiment pas se faire mâcher le travail penseront qu'il aurait pu tenir en soixante-dix pages au lieu de cent quarante). Au cours de dix scénarios, les personnages vont se retrouver embrigadés de force dans une croisade monumentale avec pas moins de 10 000 hommes, femmes et enfants partant bouter les créatures de l'obscur (et l'obscur avec) hors de Roke et secourir le Stallite d'Istan en guerre contre celui de Nople. Le moral des troupes, totalement galvanisées par un enthousiasme religieux, touche au fanatisme. Le supplément entraîne les personnages pour un voyage de quatre mois dans l'obscur, digne d'une campagne napoléonienne sur fond de croisade. Les auteurs parviennent très bien à sortir du carcan linéaire d'une situation de guerre pour laisser aux joueurs une véritable possibilité de retourner la situation (à leur avantage ou non) dans les nombreuses intrigues qui ne manqueront pas de les occuper. On regrette malgré tout la difficulté pour trouver rapidement une information dans le petit livret récapitulatif. Cependant, différents points de règles permettant de gérer au mieux certains aspects de la campagne viennent agrémenter la jouabilité : combat de masse, moral des troupes... *La Croisade de la Ville Mouvement* - à conseiller aux MJ sachant improviser sur la durée - est réellement une fracture dans le jeu puisque les personnages se retrouvent initiés à la fin de la campagne. Désormais, les suppléments seront écrits pour des PJ au courant de la majorité des secrets de *Dark Earth*.

Score 8/10

David BENOÎT

Jabba's palace

Extension pour Star Wars CCG
Édité par Decipher
Dispo - 18 F



La dernière extension en date pour *Star Wars CCG* propose de vivre les premières minutes du troisième film de la saga : "Le retour du Jedi". Alors que *Dagobah* avait poussé le bouchon un peu loin (souvenez-vous de la très célèbre rare *Stone Pile*), on se retrouve cette fois-ci avec un paquet de nouvelles bestioles, des armes et des véhicules comme s'il en pleuvait (pour les véhicules, je parle bien sûr des véhicules désertiques anti-grav). Et autant dire aux grosbills qu'il existe pas mal de créatures de l'antre de Jabba qui cachent bien leur jeu. Côté matos, les armes cachées de Boba Fett le rendent tout d'un coup plus sympathique et il est certain qu'il va être présent dans pas mal de decks désormais. Les autres "vedettes" sont présentes, Jabba (puissant comme il faut et relativement résistant à la force) et le Rancor (il a beau être balaise, il reste une créature relativement difficile à inclure dans un deck) en tête. Autant dire que c'est un peu la fête à la *dark side of the force* mais lorsque vont débarquer les Ewoks, c'est les rebelles qui vont danser en rond en poussant de petits cris aigus. Enfin, bien entendu, toutes ces nouvelles cartes, si elles passionnent les collectionneurs (elles sont toujours aussi belles), peuvent commencer à déplaire un peu aux joueurs. On tourne un peu en rond et les nouveaux concepts développés çà et là sont relativement lourds à gérer. En résumé, moi, je commence un peu à m'ennuyer. Vous, vous faites comme vous voulez...

Score 6/10

CROC

Alternity

GAMEMASTER GUIDE

Supplément Alternity en anglais
Édité par TSR
Écrit par Richard Baker et Bill Slavicsek
240 F - Dispo





L'exhaustivité, l'originalité en moins

Le moins que l'on puisse dire, c'est que TSR a fait un carton avec *Donjons & Dragons*. Cela dit, à l'époque, la concurrence était faible, voire inexistante. Après plusieurs échecs cuisants dans le domaine de la science-fiction (*Gamma World, Buck Rogers* et *Star Frontier*), le géant du jeu de rôles persiste et signe dans l'hypothétique espoir de renouveler l'exploit. Ce pari insensé, baptisé *Alternity*, consiste en un énième système de jeu générique sortant vaguement des sentiers battus. Après une destruction en bonne et due forme du *Player's Handbook* (cf. BACKSTAB n°7), grimpons dans notre chasseur de combat pour partir à l'assaut du deuxième opus de la gamme.

Des règles,

"First thing first", comme le disait si bien mon professeur d'anglais, le *Gamemaster Guide* est un manuel du genre exhaustif. L'ouvrage ne se contente en effet pas d'huiler la mécanique du jeu au moyen de précisions concernant les tests d'action ou la création de PJ et de PNJ, il la complète surtout de règles indispensables concernant le combat terrestre ou spatial, la construction de vaisseaux, la création de système solaire ou de planètes, l'utilisation d'éléments spécifiques tels que mutants, psis, cybertechnologie, intelligences artificielles... En bref, tout ce qu'il est nécessaire de connaître pour créer n'importe quel type de campagne.

Et du bla-bla

Le *Gamemaster Guide* propose en outre d'innombrables conseils qui décortiquent d'une part les différents genres de la science-fiction et, d'autre part, les principales techniques de construction de scénarios et de campagnes. Le seul problème dans l'histoire c'est que, en attendant *Star*Drive*, le premier univers de campagne, les meneurs de jeu d'*Alternity* ne disposent de rien de plus qu'un maigre scénario d'introduction et de quatre synopsis bateau pour faire jouer. Cela dit, s'ils manquent d'inspiration, ils peuvent toujours adapter leurs bons vieux scénarios *Donj'* puisque les auteurs ont eu la "brillante" idée d'inclure un système de conversion d'*AD&D* pour *Alternity* !

En attendant un background

Même si *Alternity* propose quelques concepts originaux, l'ensemble n'est en aucun cas révolutionnaire. Le *Gamemaster Guide*, tout comme le *Player's Handbook*, ne font que reprendre les classiques du genre et de les agrémenter de quelques conseils avisés et d'une masse de règles. Le résultat final a de quoi décourager les débutants à qui on conseillera plutôt *Star Wars*, même s'il devrait finalement satisfaire les simulationnistes. En bref, à moins que *Star*Drive* ne soit de la qualité d'un *Babylon 5* ou d'un *Star Trek Voyager*, il y a peu de chance qu'*Alternity* ne récolte autre chose qu'un succès d'estime.

Michaël Croitoriu

Score 4/10



Cormanthyr Empire of the Elves

Supplément en anglais pour AD&D, Royaumes Oubliés
Édité par TSR
Écrit par Steven E. Schend et Kevin Melka
160 pages
170 F environ
Dispo

Je suis impressionné. En l'espace de 160 pages, les auteurs de *Cormanthyr* ont réussi à m'intéresser au peuple elfique. Je l'avoue bien volontiers, j'ai toujours été plus attiré par les petits bonshommes trapus et poilus que par ces grandes folles qui courent dans la forêt vêtues d'un simple collant vert. Et pourtant je me surprends, maintenant, à vouloir faire visiter la superbe cité elfique de Myth



Sweetrock

Extension en anglais pour Doomtown
Édité par WOTC
Dispo 15 balles (jeu de mots)

Deadlands - Legend of the burning sands : trois sets à rien

Chose promise, chose due : quelques semaines seulement après la sortie du jeu de base Doomtown (appelé familièrement sets 1&2 - pour l'ambiance vous repasserez), tiré lui-même du jeu de rôles éponyme, voilà le set 3 que je me bornerai à nommer ici "Sweetrock" parce que "set 3", c'est trop top ambiance totale. La Sweetrock en question n'est autre qu'une compagnie minière, celle par qui le bonheur est arrivé (les premiers prospecteurs qui ont récolté de la roche fantôme dans le coin faisaient partie de cette compagnie) et autant vous dire qu'elle ne souhaite en aucun cas laisser le contrôle de la ville aux law-dogs, aux black-jacks et au collegium.

Lulu la nantaise revient d'entre les morts

Cette nouvelles série de même pas soixante cartes vous propose donc tout ce que l'ouest bizarre (weird west en anglais dans le texte) compte comme ramasse-miettes. Tout cela n'est franchement pas rejouissant et ne modifie en rien les critiques formulees à l'encontre du jeu de base. Toujours aussi peu de surnaturel (super : on trouve un magicien, mais aucun sort... - c'est à la limite du foutage de gueule), car ce ne sont pas un magicien sans sorts et une pute zombifiée qui vont venir terrifier tout ce beau monde. Quelques gadgets viennent un peu égayer le tableau mais le jeu n'en sort pas grandi, loin de là.

Des détails ?

Si vous voulez, mais ça ne va pas voler haut dans le délire. Les personnages Sweetrock sont tous des commerçants qui rapportent pas mal de brouzoufs chacun et le grand chef permet même de rendre encore plus rentable les "strikes" déjà en jeu. Rien de très amusant et, à part les gnomes de Zurich, je ne vois pas qui Sweetrock peut concerner. Reste à espérer que ces trois premiers sets ne sont que l'ossature du jeu qui va devenir vraiment étonnant et amusant par la suite. Mais si je me souviens bien, on avait déjà dit ça dans le test des sets 1&2 du précédent numéro de backstab. Si vous voulez vraiment vous amuser, achetez le jeu de rôles (traduit depuis un paquet de temps) : toutes les extensions ne sont pas délirantes d'intérêt mais la variété et l'originalité qui manquent à Doomtown sont bien présentes... Et c'est d'autant plus rageant !

CROC

Score 6/10

Et la liste dans tout ça ?

Histoire de pas prendre la tête aux joueurs de JDR purs et durs qui peuplent nos colonnes, vous trouverez certainement la liste du set 3 dans le prochain numéro de Lotus Noir. Bonjour aux copains là-bas et un nonosse au Pit Bull qui, vous l'avez remarqué, commet aussi des critiques dans ce numéro de Backstab.



Drannor à mes joueurs.



Ce supplément "Arcane Age" vous propose un voyage dans le passé des Royaumes Oubliés. Au détour de ses pages, vous prendrez plaisir à découvrir le peuple elfique, ses coutumes, son mode de vie... Sortant des sentiers battus, *Cormanthyr* redonne à ce peuple ses lettres de noblesse : ses représentants en deviennent beaux et tragiques. La description détaillée de leur histoire offre mille opportunités d'aventures et, cerise sur le gâteau, vient enfin la description de Myth Drannor du temps de sa splendeur. Et peu importe l'époque ou même le jeu auquel vous faites jouer : voici l'une des plus intéressantes descriptions de cité qu'il m'ait été donné de lire, et il sera facile de l'adapter à n'importe quelle campagne déjà en cours. Bien sûr, la technique n'a pas été oubliée : des règles spécifiques aux Elfes, à leur magie (fabuleux chapitre que celui concernant la haute magie), ainsi qu'à leurs reliques viennent parfaire l'ensemble de l'ouvrage. Peu de défauts viennent assombrir le tableau : une carte peu attractive (c'est pas bien grave) et la connaissance obligatoire de l'anglais (prenez des cours). En un mot comme en cent *Cormanthyr* m'a envoûté... Magie elfique probablement !

Score 9/10

Geof.

Tales of the Infinite Staircase

Recueil de scénarios pour Planescape, AD&D II
129 F
Dispo

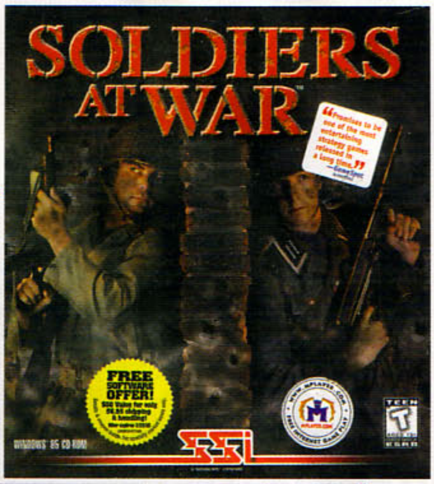
La concierge est dans l'escalier

Ce nouveau recueil pour *Planescape* est une série de huit scénarios, dont le point de départ est invariablement l'escalier de service du Multivers (The Infinite Staircase). Lorsqu'une énigmatique force s'en sert pour étendre son emprise, il faut quelques courageux aventuriers (de niveau 4 à 6) pour l'en empêcher. Mis à part le premier scénario, les sept suivants sont jouables sans ordre ou indépendamment de la campagne qu'ils constituent. Les aventuriers seront libres de traverser cette histoire comme bon leur semble. Parallèlement à leurs choix, une chronologie indicative fera évoluer la trame et les PNJ importants. De même, de nombreux conseils permettent de modifier chaque histoire en fonction de celles déjà jouées.



En fait, *Tales of the Infinite Staircase* n'est vraiment intéressant que dans l'optique de la campagne. Prises séparément, les aventures proposées vont du très moyen (escaliers, portes, méchant magicien et trésors) au très

SUITE PAGE 52



Soldiers at war

Jeu informatique en anglais
Édité par SSI

Dispo

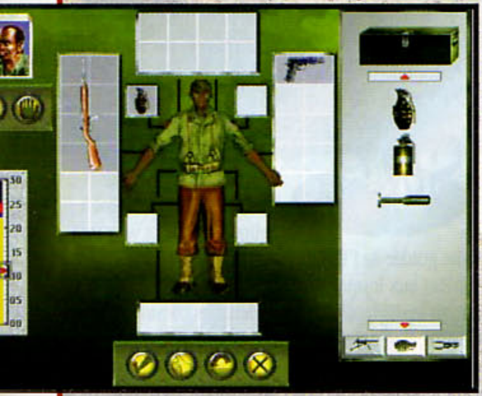
499 F

La guerre c'est moche

C'est pas la première fois qu'on vous la fait celle-là, le coup du wargame "idéal-pour-vous-les-rôlistes". Ben je ne vous le chanterai pas en albanais cette fois-ci. *Soldiers at war* est un pur wargame subtactique (on joue des hommes, des vrais, un par un et dans la boue du champ de bataille) que les plus mutants d'entre vous pourront apprécier. Il est assez bien réalisé et pas du tout prise de tête pour trouver un public assez large. C'est en tout cas ce que l'on peut espérer. Le programme vous propose plus d'une dizaine de scénarios, qui suivent la progression de la guerre (on commence au sud de l'Italie, pour poursuivre par l'Europe, Market Garden et tout ça). Pour finir par l'Allemagne au bord du gouffre.

Le jeu c'est bien

Comme quoi, on n'est pas toujours maître de ses actions. Pour chaque scénario, vous avez donc le choix entre plusieurs personnages, huit au maximum, dont les caractéristiques sont bien entendu différentes. On trouve le baroudeur, le pro en explosifs, le "bleu-bite" chair à canon, etc. En tout, plus de trente gus sous vos ordres. À vous de choisir les meilleurs



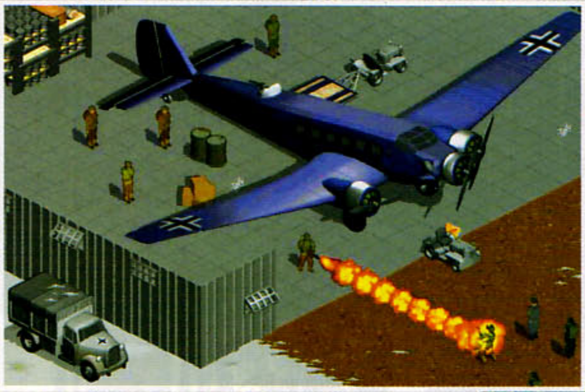
pour chaque mission, telle que votre "sarge" vous la décrit. Bien sûr, on peut toujours tomber sur des surprises, comme la présence de blindés alors que vous n'avez pas pris la peine de vous encombrer d'un bazooka. Notons tout de même au passage que le feeling du jeu est très "héroïque" : pour calmer un Panzer, rien ne vaut une bonne petite grenade lancée dans une écoutille laissée malencontreusement ouverte (en fait TOUS les chefs de char allemands laissent leurs écoutilles ouvertes). En ce qui concerne le système de jeu, il est très précis, un peu du genre *X-COM*, avec une mortalité encore plus grande (surtout parce qu'il n'existe pas d'armure lourde pour faire dévier les tirs). À ce niveau-là, la guerre ressemble furieusement à une simulation de paintball et il est souvent amusant de se faire une petite baston, histoire de se changer les idées (et puis ça entraîne plus les méninges que le premier *Quake* venu, et c'est toujours ça).

Bien équiper son squad

Ne tombez pas dans le piège de prendre avec vous tout ce que le "sarge" est parvenu à récupérer comme matos. En effet, un GI trop chargé ne sera peut-être pas du "bantha-fodder", mais uniquement parce que ce n'est pas le même film. Contentez-vous d'un fusil (automatique ou pas selon vos compétences), de quelques munitions, d'un kit de premiers soins et d'une ou deux grenades. Les personnages spécialisés pourront être équipés différemment (le médecin pourra disposer d'un simple pistolet mais de plusieurs kits alors que le porteur du bazooka sera toujours suivi par un camarade qui lui se chargera des munitions). Au début de la partie, le matos est trop "pauvre" pour poser problème, mais il vous faudra tout de même rapidement faire votre choix.

Pour aller plus loin

Mais le must c'est que l'on peut jouer à deux (les combats deviennent réellement passionnants) et on peut même créer ses propres champs de bataille et ses



propres scénarios. Comme le matos est entièrement paramétrable, un maître de jeu particulièrement dynamique pourra utiliser ce système de jeu pour simuler des combats que se livrent des PNJs dans ces parties de JDR. Imaginez par exemple un scénario moderne où les personnages sont livrés à eux-mêmes en plein champ de bataille. Il y a de quoi en faire flipper plus d'un. Malheureusement, le système de construction de scénarios ne permet pas de tout paramétrer et il sera difficile de simuler les pouvoirs surnaturels de certains personnages ou les caractéristiques surhumaines de monstres hideux qui viennent du fond des mers. Gageons que les petits malins d'Internet trouveront bien une solution à ces problèmes.

Quelques problèmes



Le jeu n'est pas sans bugs, loin de là. Déjà, il est quelquefois difficile d'équiper ses personnages en début de mission puisqu'il est impossible de connaître rapidement leurs carac. Il est idiot de donner la seule grenade défensive du groupe à un personnage équipé de deux mains gauches. Sans parler du kit de premiers soins à un mec qui ne s'y entend pas en médecine. Vu que tous les perso ont leur petit nom, on s'habitue vite mais au début, avant d'être plongé dans le jeu, ça crispe. Pire, la vision 3D du champ de bataille est certes somptueuse (dans le genre *Fallout* ou *X-COM*, en encore plus détaillé), mais difficile à saisir au départ. Calculer ce qui bloque la ligne de vue est relativement complexe et il est quelquefois impossible de visualiser si votre prochain mouvement va vous mettre dans l'embarras ou pas. Mais on ne va pas trop se plaindre quand même : le tout est rapide à prendre en main et l'action est présente à tout moment, dans la grande tradition des films de guerre américains.

CROC

Score 6/10

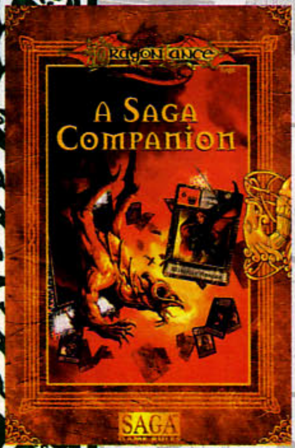


A SAGA COMPANION

Supplément Dragonlance Fifth Age en anglais
Édité par TSR
Écrit par William Connors
95 F environ - Dispo

La solution de facilité

Alors que nous nous rapprochons à grands pas de la date anniversaire de *Dragonlance Fifth Age* (putain, deux ans !), force est de constater que cette gamme s'est démarquée tant par le côté innovant de son système de jeu que l'absence totale d'imagination de ses scénarios, l'irrégularité de son background, sans oublier la faible durée de vie de son packaging. Malgré ce bilan définitif, l'équipe menée par Sue Weinlein Cook ne désespère pas. La série des suppléments *Heroes of...* touchant à sa fin, elle s'attaque à la succession. Le premier résultat de leur dur labeur s'intitule *A Saga Companion*. Ce supplément 100% règles compile non seulement des réponses claires et précises aux questions les plus fréquemment posées sur SAGA, mais encore de nouvelles règles.



L'ouvrage, construit à la façon du livre de base, se focalise de prime abord sur le héros. Tout comme dans *Cyberpunk 2020*, une série de tables permet d'établir le background du personnage. À l'aide des cartes, on détermine ainsi les antécédents familiaux, les amis, les ennemis, sans oublier les principaux événements qui ont marqué sa vie. *A Saga Companion* regroupe en outre toutes les règles nécessaires à la création de nouveaux rôles et de nouvelles races.

Le livret rassemble ensuite de nombreux conseils destinés aux meneurs de jeu débutants. En plus des quatre-vingt-onze rencontres génériques décrites, qui leur permettront d'agrémenter leurs aventures d'événements impromptus, le supplément propose un exposé complet concernant les techniques de narration et la création de scénario. L'auteur insiste d'ailleurs au passage sur les quatre niveaux de lectures du Fate Deck, le tarot de *Dragonlance Fifth Age*, et l'utilisation que l'on peut en faire durant le jeu.

A Saga Companion s'attarde par la suite sur la magie. Outre les règles de création et d'invocation de créatures magiques et une redite des règles concernant les sorts de longue durée, l'auteur nous gratifie de deux techniques censées faciliter la pratique du mysticisme et de la sorcellerie (les Librams et Mantras), ainsi que d'un système de magie simplifié à l'usage des débutants. Le supplément se conclue enfin avec des règles de création de monstres, sans oublier quelques précisions concernant le combat, les talents et le statut social.



Mon avis ? Vous le voulez vraiment ? J'estime tout simplement que la Dragonlance Dream Team ne s'est pas foulée. En choisissant de nous pondre un supplément de règles, elle ne fait que gagner du temps. *A Saga Companion* est certes utile, mais il ne remplacera jamais une vraie campagne, qu'on se le dise !

Michaël Croitoriu

Score 6/10

Score 6/10

bon (avec une sordide enquête sur un étrangleur). La qualité du background, les rebondissements de la trame centrale et la nature de l'ennemi à combattre en font un produit original, de qualité et qui donnera quelques frissons aux aventuriers. La magie de *Planescape* fonctionne à plein. On regrettera juste qu'il n'y ait pas de scénario pour clore avec panache l'intrigue générale. Bref, si vous aimez les aventures épiques, *Tales of the Infinite Staircase* est pour vous. Si les trames politiques de Sigil vous intéressent plus, vous risquez d'être déçu par les côtés mouvementés de cette campagne.

La hyène

The Judas Grail

Supplément en anglais pour Kult
Édité par Target Games et Metropolis
118 F
Dispo



C'était une de ces journées pluvieuses où la foule se presse aveuglément dans les rues. Une de ces journées où vos pas s'enchaînent, paresseux et sans but. En entrant dans la boutique, j'ai tout de suite senti sa présence. Il était là. Silencieux. Avec sa couverture sombre et son titre doré. The Judas Grail. Le moins qu'on puisse dire, c'est que je ne passe pas tous mes week-ends à jouer à Kult. Et pourtant, j'ai été attiré par cette petite centaine de pages comme par un aimant. Après l'avoir volé en douce à mon pote vendeur, je suis rentré illico chez moi pour vous faire partager l'ambiance envoûtante de cette campagne qui démarre comme un "Indiana Jones 3", rebondit comme un "Nom de la Rose" et finit comme un Lovecraft. Et je dis pas ça pour me faire des amis (j'en ai déjà). Seulement, lorsqu'on apprend d'entrée de jeu que Arthur, Mordred et Morgane étaient respectivement des envoyés de Chagidiel, Chokmah et Malkuth, l'Histoire prend tout de suite un visage très différent. Tout comme le lecteur, les PJ vont être plongés dans une course au Graal qui va les tenir en haleine, depuis une mystérieuse invitation à Madrid jusqu'aux ultimes manifestations des puissances qui s'intéressent à la relique. Ajoutons à ça une visite guidée de l'Espagne occulte, des organisations secrètes aux lointaines origines, des PNJ qui ne font jamais le déplacement pour rien, des chevaliers, des Golems, des Licteurs et même Mordred en personne, et vous obtiendrez un des cocktails les plus palpitants jamais conçus pour le jeu de rôles contemporain. C'est peut-être pas follement original niveau concept, mais c'est pas grave. Ça manque peut-être un tout petit peu d'illustrations, mais on s'en fout. C'est bon, un point c'est tout.

Score 8/10

Julien Blondel



providence

Jeu et suppléments en anglais
Édités par XID Creative

279 F — **Dispo**

Merci pour le cadeau...

Pouf... Pouf... Ce jeu-là ? Heu ? Pouf... Pouf... Le chroniquer ? Ha ! Et ben... (soupir...) Si tu veux. Et voilà, une fois de plus tout le monde se marre à BACKSTAB et 7.7 repart avec sous le bras le produit banni, celui qu'on se passait désespérément de main en main à la réunion...

Les jeux de série B manquent souvent d'unité ou d'un bon concept de base. Et pourtant, dans le fatras, se cachent régulièrement d'excellentes idées. *Providence* ne fait pas exception à la règle. Premier jeu d'heroic fantasy de XID Créative, il se présente sous la forme de deux livres (background et règles ; 200 pages chacun) aux couvertures kitsch à souhait ! À l'intérieur, le tarif minimum c'est une illustration par page : même si les dessins font "super-héros", ils restent sympas et rendent bien l'ambiance du jeu.

Police, menottes, prison

Providence était à l'origine un monde-prison recouvert de jungles, dans lequel avaient été enfermés des dissidents d'un autre univers, Yas'Wail. De siècles en siècles, ils considérèrent Providence comme leur nouvelle terre, les Gardiens perdirent leurs pouvoirs et une nouvelle société s'organisa, dirigée par l'Alliance des Rois. Si dans Yas'Wail les prisonniers étaient tous ailés (si, si !), les lois de l'évolution (et la magie) ont travaillé pendant un millénaire et certains naissent maintenant sans ailes, ou avec des membranes sous les bras. Un système de castes s'est calqué sur ces degrés de dégénérescence naturelle.

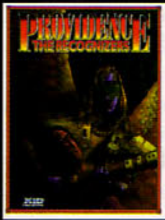
La plupart des éléments méd-fan sont présents : peuples ancestraux, cités marchandes, monstres, guildes et surtout magie ! Cette dernière est trop importante et son usage incessant entraîne peu à peu une catastrophe naturelle qui menace de détruire Providence. Tous les peuples sont donc à la recherche des Portes mythiques (les portails magiques par lesquels arrivaient les prisonniers) pour pouvoir fuir : voilà un boulot pour des héros !

Le background est d'une cohérence exemplaire. Seules les races (les personnages tirent quelques particularités d'un animal : les rats, les dragons, les gargouilles...) restent honteusement inexpliquées.

Une aiguille dans une meule...

Il y a pourtant dans *Providence* d'excellentes idées, comme les Lost Tribes, des races mutantes descendant d'une vague antérieure et oubliée de prisonniers. Le peuple mi-homme mi-plante, vivant en symbiose totale avec la nature, est un petit bijou. De même pour les Wird Dancers, qui dissimulent leurs sorts à l'aide de danses (comme la capoeira...). Les métiers proposés réservent aussi quelques surprises et on s'amuse de ne pas y trouver de simples voleurs, ces derniers étant TOUS acrobates de rue avant tout.







Les règles

Les règles de *Providence* sont bien pensées mais la gestion de certaines situations restera chaotique.

Les personnages sont créés grâce à un système de points (à la *GURPS*). Ils sont définis classiquement par des Caractéristiques (allant de - 3 à + 3), des Compétences (allant de 1 à 6) et des Traits (avantages/défauts).

La résolution des actions se fait à l'aide de 2d10. Théoriquement, un personnage dispose d'un nombre de d10 égal à la somme (Caractéristique + Compétence) et doit obtenir un score supérieur à 7 (le seuil de réussite fixe). Mais comme seulement 2d10 doivent être lancés, on lui accorde un bonus de -2 ou +2, par d10 manquant ou supplémentaire. Exemples : au lieu de jeter 4d10, on lance 2d10 + 4 ; au lieu de jeter 1d10, on lance 2d10-2.

Les oppositions et les combats tournent selon le même principe. La magie n'est pas oubliée non plus, et tous les sorts classiques sont détaillés.

Si vous faites des petits...

Trois suppléments pour *Providence* sont déjà sortis :

L'écran est pratique, mais illustré par une croûte sans nom !

Le *GM Compendium* décrit en soixante pages les personnalités de Providence (rois, chef de guildes....). Bof... On y apprend juste que les Lost Tribes se massent autour des grandes villes et qu'une invasion doit être imminente.

Le dernier, *Recognizers*, est plus intéressant et enrichit réellement l'univers. En soixante pages, il explique que les milices sont trop occupées à préparer la guerre à venir et ne parviennent plus à endiguer la criminalité. Pour ce faire, les autorités engagent alors des chasseurs de primes. L'organisation de ces derniers est très bien décrite et s'achève sur les affiches "WANTED" des vingt plus grands criminels de Providence.

Eh oui : y a pas de scénar !

Si lire *Providence* m'a plu, y jouer ne me tente pas du tout. Il dégage un parfum moderne, limite super-héros, qui me refroidit. Tout cela manque de maturité. Si les vieux routards ne trouveront pas leur compte dans *Providence*, ils pourront en revanche y piocher de très bonnes idées (si on le leur offre ou s'ils l'achètent d'occasion).

En revanche, tout est fait pour donner un parfum héroïque aux parties : l'urgence de la situation, les races et pouvoirs des personnages, les combats aériens, etc. C'est un monde idéal pour de jeunes débutants. Je crois sincèrement que j'aurais aimé découvrir le jeu de rôles avec *Providence* ! Mais quel meneur débutant veut lire quatre cents pages d'anglais ?

7.7

4/10
pour les joueurs confirmés

7/10
pour les débutants anglophones



La grande bibliothèque

La nuit d'Utopia

Stéphane Bertrand / Romuald Fallour
Éditions du Khom-Heïdon
Dispo 57 F

Utopia, une cité dans l'hiver... Les vacances approchent. Mais Clarence Frugati, du haut de ses seize ans, s'en fiche pas mal. Son cœur est tenaillé par un malaise indéfinissable, et les événements ne vont pas tarder à lui donner raison... Surtout quand son père adoptif se relève de la tombe pour revenir le tourmenter. Bientôt, lui et Johnny Vice, un psychopathe échappé de l'asile, deviennent la dernière chance de libérer la bourgade des ombres qui l'emprisonnent. Roman où l'étrange et l'horreur s'installent peu à peu dans un quotidien moins innocent qu'il n'y paraît, *La Nuit d'Utopia* n'est pas sans rappeler les meilleurs moments de la série télévisée "Twin Peaks"... Jusqu'au cauchemar final !



Inspi JdR : Vampire, Chill.

P.Y. - **Score : 7/10**

Yurlunggur

Jean-Marc Ligny — **Éditions Denoël / Présence du Futur** — **Dispo 25 F réédition**

Yurlunggur est le Serpent du Rêve, le grand python qui a le pouvoir de donner forme aux songes... et surtout aux cauchemars. Adoré à l'origine par les aborigènes d'Australie puis chassé de ses terres ancestrales, il est allé trouver refuge en banlieue parisienne. Bientôt, sa trace sinueuse croise la route de Fox et Flamme, minables dealers de cocaïne. Le moins que l'on puisse dire est que ces deux-là ne s'en sortiront pas intacts ! Une magistrale transposition du mythe dans la France d'aujourd'hui, dont le rythme effréné, le réalisme cru et les hallucinations flamboyantes vous hanteront longtemps après avoir refermé ce petit chef-d'œuvre. Profitons-en aussi pour saluer l'excellente initiative de la collection Présence chez Denoël, qui réédite quelques pépites de son catalogue au prix défiant toute concurrence de 25 F le volume.



Inspi JdR : Chill, Cthulhu 90, Shadowrun, Scales.

P.Y. - **Score : 9/10**

Inspi JdR : Hurlement, Ars Magica et tout jeu médiéval-fantastique.

Rémy Van Liefde - **Score 7/10**

Chroniques du petit peuple

Arthur Machen, Éditions Terre de brume
Dispo 119 F



Machen est un romancier anglais surnommé, au début de ce siècle, "le maître de la terreur et des mondes inconnus". Il se distinguait de ses pairs par une œuvre hallucinante, imprégnée de mythologie et de diabolisme. Les éditions Terre de brume ont eu l'excellente idée de compiler plusieurs de ses nouvelles traitant de ce petit peuple qui, selon la légende, survivrait dans les landes des marches galloises à l'abri du regard des humains. Machen procède ici par petites touches et distille subtilement les preuves de l'existence d'un monde inaccessible aux mortels, à coup d'explications sur les traces symboliques, mystiques, rituelles ou matérielles laissées sur leur passage par ces créatures... De quoi convaincre les plus sceptiques de la véracité des faits. Pourtant, il subsiste bien de par le monde des êtres qui n'ont d'humain que l'apparence, et le tour de force de Machen est de nous y faire croire sans démystifier le sujet. Une lecture originale et agréable au charme légèrement suranné qui, après tout, convient bien à son sujet.

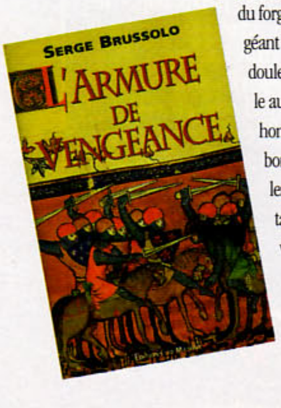
Inspi JdR : Maléfices pour l'ambiance et la psychologie des personnages.

Rémy Van Liefde - **Score 8/10**

L'armure de vengeance

S. Brussolo, Éditions du Masque
Dispo 89 F

Serge Brussolo, désormais directeur de la collection S.F. chez Denoël, continue néanmoins d'explorer les méandres de son imagination délirante. Il semble qu'il ait pris une option sur le suspense machiavélique, qui plus est dans un cadre médiéval, ce qui n'est pas pour nous déplaire. Nous retrouvons donc, avec plaisir, Jehan de Montpéril le chevalier errant aux prises avec une armure animée et maléfique qui assassine sauvagement mais avec méthode. La galerie de personnages est encore une fois très brussolienne, du forgeron infanticide et obsédé au géant débonnaire insensible à la douleur en passant par la damoiselle au regard trop innocent pour être honnête... et j'en passe. Du très bon, certes, mais pas de l'excellent, et si le style épuré et percutant fait toujours merveille, les vieux routards reconnaîtront que cette armure a déjà servi il y a quelques années.

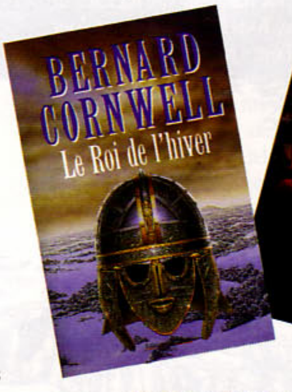


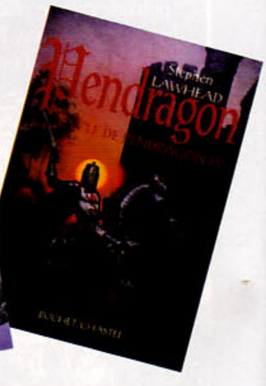
Le roi de l'hiver

Bernard Cornwell, Éditions de fallois
Dispo 126 F

Pendragon

T. 4 : Cycle de Pendragon
Stephen Lawhead, Éditions Buchet-Castel
Dispo 120 F





Deux livres qui traitent du même sujet, les Âges sombres de la Bretagne et l'homme providentiel qui pourrait l'en sortir, mais avec deux visions différentes du mythe. Celle de Lawhead, à forte teneur légendaire

brasse allègrement les époques, les lieux et la généalogie. Peu importe : on sait si peu de choses sur la réalité historique qu'une vision personnelle du mythe si bien exposée et construite ne peut que nous satisfaire.
Le travail de Cornwell, lui, prend une direction toute différente : les faits historiques avérés teintent son récit d'un troublant réalisme qui confère à l'ensemble une force et une dynamique exceptionnelles. Les descriptions de bataille sont époustouflantes - on y sent la peur et la sueur - et nous font penser qu'il n'était pas bon pour la santé d'être guerrier breton au cinquième siècle. Deux styles, enfin : Lawhead aime les longues sagas riches en détails et en rebondissements et n'hésite pas à enjoliver le récit de manière à lui donner une petite touche "amour courtois". Cornwell, quant à lui, traite la vie d'Arthur en un seul volume, va droit au but, n'épargne personne. Ainsi Lancelot est un couard qui ne doit sa renommée qu'à la valeur des bardes qui le louent. En bref, deux excellents bouquins sur le thème, parfaitement complémentaires qui plus est. Ne choisis pas ton camp, camarade : lis les deux.

Inspi JdR : Pendragon.

Rémy Van Liefde - **Score 8/10 pour les deux**

Les conjurés de Florence

Paul J. Mac Auley | **Éditions Denoël** | **Dispo 129 F**



Exceptionnelle découverte que cet auteur anglais, auteur de sept romans outre-Manche, dont Denoël a traduit le dernier, (cf Backstab n°) et J'ai lu le premier, une œuvre de jeunesse sans grand intérêt. Pour la petite histoire, signalons que celui-ci est édité en littérature générale et non dans une collection S.F. ou fantastique, ce qui tend à prouver que la frontière entre les genres est plus mince qu'il n'y paraît. *Les conjurés de Florence* est une passionnante uchronie, un roman historique selon lequel rien, durant la Renaissance, ne se serait passé comme prévu. Le grand Léonardo abandonne la peinture pour construire les machines dont il rêve et de fait, l'Italie vit sa révolution industrielle. Mac Auley a exploité avec finesse ce qui fait le sel de cette époque, à savoir les luttes d'influence entre les grandes villes italiennes, l'émergence de Savonarole, cet illuminé fou et dangereux, la liberté de ton et de mœurs, pour nous servir une intrigue policière où Machiavel, journaliste intègre, tente de disculper Michel-Ange du meurtre de Raphaël. Le résultat : un roman dense et fluide, érudit et fantaisiste qui se veut aussi une réflexion subtile sur l'avenir de notre propre monde. Du grand art, à apprécier et à faire circuler de toute urgence. Sans conteste le coup de cœur de ce numéro !

Inspi JdR : Mage the Sorcerer's Crusade.

Rémy Van Liefde - **Score 9/10**

La mort dans l'âme

T. 2 : Jeu du Caméléon de Benoît Attinost
Éditions du Khom-Heïdon
Dispo 54 F



Exilés dans les lointaines terres glacées et privés de tout soutien, deux officiers de la Police Divine sont contraints d'élucider les circonstances d'un meurtre dans une cité héossienne assiégée, qui ne demande qu'à s'embraser. Pour tirer au clair cette affaire et sauver leur peau par la même occasion, les deux enquêteurs devront mettre de côté les nombreux différends qui les opposent et surtout faire preuve de beaucoup de perspicacité.
Suite logique du *Jeu du Caméléon*, *La mort dans l'âme* présente une nouvelle enquête des Questeurs Déborah Kyle et Léandre d'Amaury. L'auteur ne nous gratifie pas seulement d'un scénario clef en main, il approfondit surtout les relations qu'entretiennent ses deux "défenseurs du genre humain".

Inspiration JdR : Shaan.

Michaël Croitoriu - **Score : 7/10**

Vestiges d'Arcadia



T.1 Arcadia de Fabrice Colin
Éditions Mnémos
Dispo 44 F

Après *Le neuvième cercle*, son premier roman chez Mnémos, violent et cruel à souhait, vous risquez d'être surpris. Ici, même l'apocalypse paraît presque sympa. Le quatuor de héros vit dans le 16ème arrondissement, boit du bon vin et, malgré les bateaux fantômes qui voguent sur la Seine et la neige bleue qui les laisse rêveurs, trouve le temps de s'adonner à des relations amoureuses rendues vaines par l'approche de la fin du monde.
Sans déflorer trop l'intrigue, trois univers se chevauchent : Londres en 1872, Paris en 2002 et enfin un Londres féerique sur lesquelles flottent l'âme de Keats, un poète de talent et d'étranges peintures parcourant les dimensions. Une aventure tendre, légèrement décadente, avec juste ce qu'il faut d'étrange pour attirer le lecteur, et enfin une once de personnages attachants. Heureusement que ce n'est que le tome 1... La suite, la suite !

Inspi JdR : Nephilim, Château Falkenstein et autres jeux d'ambiance...

Sandy C. - **Score : 7/10**

À chacun ses dieux

Roman de SF de Clifford D. Simak
Éditions Denoël/Présence du Futur
Dispo 25 F



Amateur de C. D. Simak, je n'ai jamais été déçu par ses ouvrages, et celui-ci ne déroge pas à la règle. Du jour au lendemain, la Terre se retrouve désertée par ses habitants. Il ne reste plus qu'une poignée d'humains, ainsi qu'une multitude de robots désœuvrés. Ces survivants vont se lancer dans une nouvelle voie de développement : un nouveau monde voit le jour. Cependant l'inquiétude les gagne car ils apprennent que tous les disparus reviennent vers la Terre.
L'auteur ne se contente pas de critiquer notre société, il développe un nouveau modèle social fondé sur le respect de l'autre et surtout de notre environnement. Une fable qui servira sans problème d'inspiration pour les univers de space opera en reprenant des éléments toujours susceptibles de surprendre les joueurs, tels que des robots moines en quête de spiritualité.
En résumé, un ouvrage philosophique que je vous recommande de lire.

Inspi JdR : Star Wars, Traveller, Fading Suns, Alternity.

Olivier Collin - **Score : 8/10**

Macno 1: Consciences virtuelles

Roman cyberpunk d'Ayerdhal
Éditions Baleine
Dispo 39 F

Après avoir créé *Le Poulpe*, les éditions Baleine se lancent dans la SF en reprenant la même recette. Macno est une intelligence artificielle qui lutte contre le système, le casse-couilles de l'avenir comme le décrit si bien la page de garde. Chaque roman de cette collection est écrit par un auteur différent qui se doit de respecter des consignes pour que l'univers garde une homogénéité. C'est Ayerdhal qui ouvre le bal. Dans un futur proche, les multinationales dominent la terre. L'ONU reste une organisation de

Les danseurs de Lorgol

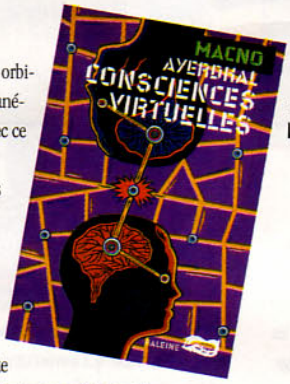
T.2 Les Crépusculaires de Mathieu Gaborit — Éditions Mnémos — Dispo 44 F



Grâce à Agone, héros tourmenté, Mathieu Gaborit nous propulse, à travers le second volet des aventures de ce jeune accordé (comprenez musicien télépathe), à l'intérieur d'un monde baroque et romantique.
Agone retourne donc à Lorgol, la ville de sa jeunesse, et se cache dans les bas-fonds de la cité des mille tours, ne se doutant pas qu'il est suivi par ses anciens ennemis et par un complot fomenté par Lerchwin, un farfadet qui lui sert de mentor.
Voguant entre amitiés fragiles et duels hermétiques, cette aventure ravira les lecteurs du premier tome, et ceux qui cherchent une fantasy romantique foisonnante de bonnes idées.
À lire absolument

Inspi JdR : Mage the Sorcerer's Crusade

Sandy C. - Score : 9/10



façade qui a en charge la ville orbitale de Transcam, le centre planétaire des communications. Avec ce premier tome, on assiste à la naissance de Macno. L'univers décrit, quoique relativement proche du nôtre, peut sans beaucoup de difficulté être adapté aux jeux d'inspiration cyberpunk et avoisinants. Un MJ pourra reprendre le contexte afin d'en tirer une aventure alliant magouille et action. Une réussite.

Inspi JdR : Cyberpunk, Shadowrun.

Olivier Collin - Score 7/10

Cyberkiller

Roman cyberpunk de Jean-Marc Ligny
Éditions Fleuve noir
Dispo 39 F

Rien ne va plus dans la matrice. Netwatch, la police des réseaux, est sur les dents. Depuis peu, une étrange épidémie s'est abattue sur les netrunners. Et l'origine de ce carnage semble être un simple jeu. Deckard, le plus fin limier du réseau, est chargé de mettre fin à ce virus et d'en découvrir l'origine. Cependant pour arriver à ses fins, il est obligé de s'allier à un des plus grands hackers du net.



Amateur de cyberpunk, ce livre est pour vous. Il est passionnant de bout en bout : on plonge dans le monde froid de la matrice à la recherche de ce virus informatique en vibrant pour les deux héros. Bien plus qu'un simple divertissement, ce livre est un scénario livré clé en main au MJ, offrant la possibilité de commencer par un solo avec un netrunner et de finir avec un groupe de joueurs pour résoudre l'affaire. Un livre à lire d'urgence.

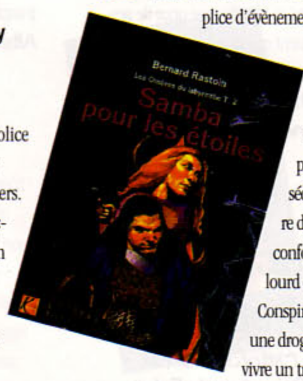
Inspi JdR : Cyberpunk, Shadowrun.

Olivier Collin - Score 8/10

Samba pour les étoiles

T. 2 : Les Ombres du Labyrinthe
de Bernard Rastoin
aux Éditions du Khom-Heïdon
Dispo 54 F

Sombre machination que ce roman où s'entremêlent intrigues et complots planétaires. Comme si le lecteur pris dans les mailles d'un filet invisible se faisait le complice d'évènements surnaturels. Ne devrait-il pas soudain ouvrir sa fenêtre pour crier à ses congénères de fuir ? À chaque nouveau secret dévoilé, continuer la lecture devient plus dangereux. Mais on se laisse séduire par les héros de cette histoire décalée où passé et futur se confondent en un présent brumeux et lourd de menaces. Le parfum de Conspiration est une fragance capiteuse, une drogue si nocive qu'elle vous fera vivre un trip dont vous ne reviendrez peut-être pas indemne. À vos risques et périls de tenter le voyage.



Deuxième volet des *Ombres du Labyrinthe*, ce roman offre un rebondissement inattendu à *Souvenirs sous contrôle*. Les masques tombent enfin pour révéler les visages des maîtres de la manipulation dans les éclats brisés du miroir de la réalité. Oserez-vous les rejoindre dans les méandres littéraires d'un jeune auteur atypique dont le style offensif vous chatouillera les tripes ?

Inspi JdR : Conspirations, Conspiracy X, GURPS Illuminati & Black Ops

Pit Bull - Score 8/10

SORTIE : POUBELLE



Ami lecteur, économise tes brouzoufs grâce à Backstab ! N'écoutant que leur courage, nos intrépides journalistes ont plongé (en armure de combat) dans les fonds de tiroir de nos amis les éditeurs...

La Pierre et l'Acier

Roman Dragonlance de Ellen Porath
Éditions Fleuve Noir Dispo 35 F

C'est l'histoire de machin et de machine qui s'aiment mais qui peuvent pas à cause de j'ai pas compris pourquoi. Amusant deux minutes, après on se lasse. Hop, à la poubelle !

Les Compagnons

Roman Dragonlance de Tina Daniell
Éditions Fleuve Noir Dispo 35 F

Après *Cœur sombre*, l'inusable Tatie Danielle nous ressert encore une de ces foirades dont elle a le secret. Sacrée Tatie, va ! Et quelle persévérance dans l'effort... Allez, à dégager.

Le royaume de corail

Tome 2 de la trilogie de la Terre des Druides, de Douglas Niles
Collection Les Royaumes Oubliés
Éditions Fleuve Noir Dispo 34 F

Corail, aux : animalcule des mers chaudes formant des colonies calcaires rouges ou jaune-orangé. J'ai pas rêvé, y m'a traité d'animalcule ?!? Qu'on m' retienne ou j' fais un malheur. Aaargh ! Gloub... Gloub... Gloub...

TOTAL : 104 F d'économisés...
On essayera de faire mieux la prochaine fois !

le magazine des jeux de rôles

backstab

vous présente



D ...comme dragon

Encyclopedia Draconis

DOSSIER 52-10



UN DRAGON, ÇA VA, MAIS BONJOUR LES DÉGÂTS...

"Dis papa, c'est quoi un dragon ?
- ...
- Papaaa, c'est quoi un dragon euh ?
- ...
- Papa, c'est quoi un front national ?
- Eh bien, tu vois... un dragon c'est un gros monstre tout rouge avec des ailes, qui crache du feu pour garder son trésor dans sa grotte. Un genre de gros monstre qui crache du feu, quoi. Mais avec des ailes. Et qui vit dans une grotte."

Ce sont les vieux mythes qui tuent les meilleures troupes

Entre le dragon et le Père Noël, il n'y a que très peu de différences. C'est rouge, c'est gros, ça vole et ça n'existe pas (désolé pour les plus jeunes). Par contre, les Pères Noël ne crachent pas du feu (mais leurs poumons, de temps à autre) et les dragons n'apportent pas de cadeaux aux enfants (sauf aux leurs, des fois). C'est donc pas tout à fait la même chose. D'autant que le dragon n'est pas une légende, mais un mythe. Et le mythe, c'est très différent. Dixit le dictionnaire, le mythe est un ensemble de textes ou de récits mêlant des figures imaginaires à des éléments issus de la réalité. Ainsi, le Triangle des Bermudes, la Bête du Gévaudan et l'Atlantide doivent leur réputation et leur aura de mystère à de véritables phénomènes (disparitions, gros loup et découvertes archéologiques). Seuls les ajouts "romanesques" ne pourront jamais être vérifiés. Dans certains cas, quels que soient ses fondements, le mythe peut être qualifié de "cosmogonique". Ce terme (qui fait sérieux, c'est vrai) désigne une science ou un récit proposant une explication partielle ou globale à la formation d'un univers. La théorie du Big Bang et la Bible, qui proposent un certain nombre d'explications à la création du monde, sont toutes deux cosmogoniques. Et si le mythe du dragon n'est sûrement pas aussi fondamental que ces deux exemples, il occupe tout de même une place prépondérante dans un nombre incalculable de religions, de croyances et de récits fondateurs. On trouve du dragon à toutes les époques, dans tous les folklores. La Toison d'Or, Minerve, les Hespérides, Quetzalcoatl, Bilbo le Hobbit... Des Incas aux aborigènes, de l'Inde à l'Asie, du Moyen Âge occidental à la culture contemporaine, le dragon est une figure incontournable, tant pour les écrivains que pour les philosophes, peintres, tatoueurs et rôlistes en tous genres. Une figure "haute en couleur" qui méritait bien un petit article, à défaut d'une interview...

Salade de fruits

On a trop souvent tendance à réduire le dragon à un gros serpent rouge qui descend des montagnes en crachant du feu sur les troupeaux de moutons. Pourtant, qu'il s'agisse d'un univers médiéval classique ou fantastique, on trouve une variété presque infinie de tailles, de couleurs et de mentalités qui n'ont rien à voir avec le syndrome du "gros serpent rouge". Représentative de son milieu naturel, la couleur d'un dragon est une véritable carte d'identité, une fiche d'état civil où figurent de nombreux renseignements relatifs à sa nature et ses origines. Car avant d'être une créature mythique, le dragon reste une forme de vie issue d'un milieu aux particularités bien spécifiques, qu'il s'agisse de montagnes, de régions polaires, de forêts, d'océans, voire de plans parallèles, et dont découle toujours le comportement de la bête. La notion de couleur/famille est donc fondamentale puisqu'elle permet, au premier coup d'œil, de déterminer le type et les réactions du dragon auquel on risque d'avoir à se frotter.

Allez les rouges !

Le dragon rouge est le plus célèbre des dragons fantastiques. Associé aux montagnes, au feu et au duo caverne/trésor si prisé des aventuriers, ce dragon est l'un des plus grands et des plus puissants qui soient. Les plus vieux spécimens peuvent atteindre jusqu'à cinquante mètres de long pour une hauteur de dix et une envergure de trente. Leur corps ressemble à celui d'un lézard géant, avec des membres pourvus de griffes, une tête chevaline longue de plusieurs mètres, une queue reptilienne articulée et des ailes membraneuses qui supportent mal les acrobaties aériennes. Les dragons rouges crachent du feu, possèdent une intelligence très développée et sont motivés par des instincts territoriaux. Si certains dragons rouges sont cupides et veillent sur un trésor séculaire, on trouve également des prédateurs sauvages, des combattants, des gardiens, des mages et... de simples pères de famille.

Hématome crochu

Les dragons bleus sont les plus "primitifs" des dragons. Créatures aériennes par excellence, ces dragons sont généralement de simples prédateurs dont le mode de vie ressemble à celui des aigles. Leur physique est élancé et leurs dimensions excèdent rarement quinze mètres de long pour dix d'envergure. Un corps fin et agile, des ailes souples et une musculature plus adaptée aux combats aériens qu'aux affrontements terrestres. Les dragons bleus vivent en altitude, dans des nids ou des passes rocheuses situées au sommet de pics. Ils sont carnivores, d'intelligence animale et possèdent certains pouvoirs liés à l'élément électrique. Ces dragons ne parlent d'autre langue que la leur et n'utilisent généralement aucune forme de magie (hormis quelques pouvoirs offensifs).

Garçon, une blanche !

Également appelés dragons polaires, les dragons blancs ne vivent que dans les régions froides. Leurs écailles sont recouvertes par une fourrure épaisse qui leur permet de se fondre dans leur environne-

ment. Grands prédateurs, au même titre que les ours et les loups, ces dragons veillent sur un territoire d'autant plus vaste qu'ils sont vieux et puissants. Leur physique est comparable à celui des rouges, en plus massif, avec des ailes plus courtes et des membres plus musculeux. Certains dragons blancs sont capables d'évoluer en milieu aquatique grâce à des ailes puissantes qu'ils utilisent comme des nageoires.

Et glou, et glou

S'ils ne sont pas les plus connus, les dragons marins sont sûrement les plus anciens et les plus impressionnants de tous les dragons. Leurs dimensions et leur exceptionnelle longévité surpassent aussi bien celles de leurs semblables terrestres que celles des autres créatures aquatiques. Ces dragons règnent sur un territoire extrêmement vaste et sont considérés par les autres créatures comme des entités hors normes. On leur prête de formidables pouvoirs magiques, principalement basés sur l'illusion, ainsi qu'une empathie phénoménale avec leur milieu naturel. Beaucoup de ces dragons vivent au milieu d'une cour (façon Obéron) constituée de poissons, de coraux et de plantes, auxquels ils sont unis par un lien symbiotique très fort. Leurs périodes d'activité sont entrecoupées de longues séquences de torpeur, qui peuvent durer jusqu'à quelques siècles.

J'suis vert

On distingue deux types de dragons verts. Les premiers sont des créatures sauvages, destructrices et néfastes à l'équilibre des forêts où ils vivent. Ils sont carnivores, possèdent une morphologie assez grossière, des muscles antérieurs très développés, des ailes relativement courtes, des traits agressifs, utilisent une magie primaire et crachent un jet de flammes, de gaz ou de vapeur brûlante. Les autres sont des créatures féeriques qui possèdent certaines affinités avec les peuples des bois. Fins, agiles et souvent malicieux, ces dragons sylvains sont le chaînon manquant entre les lutins et les esprits élémentaires des forêts. Ils vivent en parfaite harmonie avec les autres créatures intelligentes, possèdent des pouvoirs mentaux très développés et sont généralement les gardiens des bois où ils vivent.

Noir c'est noir

Les dragons noirs sont les plus nuisibles et malfaisants des dragons. Plus fins que les rouges, mais tout aussi puissants physiquement, ils possèdent une agressivité et des talents guerriers qui les rendent mortels. Les dragons noirs sont associés aux marais et aux landes désertées où ils



Kinder surprise

De cinquante centimètres à trois mètres de haut, opaques ou translucides, voire luminescents, chauds ou froids, les œufs sont de tailles et de formes très différentes selon le type, l'âge et la puissance des parents. Quelques jours à peine après sa naissance, l'habitant de l'œuf est conscient. Il est lié à ses parents qui communiquent avec lui en permanence et veillent sur leur(s) œuf(s) avec plus de férocité que sur leur propre vie. Après leur naissance, les nouveau-nés restent dans leur coquille pendant une période qui peut s'étendre jusqu'à quelques siècles. L'apprentissage du monde, de la magie et de certains pouvoirs innés se fait donc à travers la paroi de l'œuf et les jeunes dragons, une fois sortis de leur coquille, sont parfaitement adaptés à leur nouvel environnement.

vivent en prédateur autant qu'en seigneur. Si leur jet acide et leurs griffes les protègent de la plupart des autres créatures, il n'est pas rare que ces dragons s'allient à d'autres êtres. Mages, sorcières et autres araignées intelligentes constituent des compagnons de choix dans leurs projets de conquête. Leurs pouvoirs magiques sont liés à la dissimulation, l'invisibilité, la surprise, l'empoisonnement et la communication avec les esprits, qu'ils soient morts ou vivants.

Les choses de la vie

Dans la plupart des univers de JdR, les dragons sont surtout présentés sous leur facette de "monstre errant que les PJ peuvent rencontrer". Mais il ne faut pas oublier que le dragon reste un être vivant qui a besoin de naître, de dormir, de manger et de veiller sur ses petits. La grande majorité des dragons fait partie de la catégorie des mammireptiles à sang chaud, un organisme mêlant les caractéristiques majeures des reptiles au mode de reproduction et de nutrition des mammifères. Si certains dragons sont herbivores, piscivores, amateurs de minéraux ou d'essence magique, l'espèce compte une majorité de carnivores. Leurs cibles privilégiées sont les proies aériennes, de toutes tailles, qui leur offrent l'occasion d'affirmer leur suprématie territoriale. Les dragons sont extrêmement possessifs et dominateurs. Ils ont un sens aigu du territoire, de la famille et de l'équilibre naturel, qu'ils régulent chacun à leur façon.

La cellule familiale est composée d'un mâle, d'une femelle et, selon le type, d'une portée d'un à cinq petits. Si le mâle est souvent dominant, les femelles noires et blanches sont beaucoup plus autoritaires que leur conjoint en ce qui concerne l'éducation et la protection des nouveau-nés. En règle générale, les dragons ne s'accouplent jamais plus de trois fois dans leur vie. La période de recherche, de procréation et d'éducation des jeunes pouvant se prolonger sur plusieurs siècles, elle constitue une étape particulièrement importante. Les femelles sont plus rares que les mâles et les jeunes, une fois parvenus à l'âge adulte, quittent le "nid" pour "voler de leurs propres ailes". Grotte ou passe rocheuse pour les rouges, pic d'aigle pour les bleus, niche forestière pour les verts, tous les dragons se choisissent un repaire à la fois pratique, isolé et calme. Il ne fait jamais bon se promener sur le territoire d'un dragon... Et il est tout bonnement suicidaire de s'aventurer trop près du nid lorsque celui-ci abrite des œufs. Une fois installé, le dragon considère son nid comme le centre d'un territoire interdit à toute autre circulation que celle de ses proies et des rares créatures autorisées (créatures sylvestres, animaux marins, mages, aventuriers de confiance, etc.).

Boules de charme et téléportations majeures

La magie des dragons est naturelle. Elle se transmet, de génération en génération, lors de la phase d'éveil de l'œuf. Ils ne peuvent donc ni l'apprendre, ni l'enseigner. Tous les dragons maîtrisent des pouvoirs (attaque, défense, manipulation) liés à leur élément prédominant. Ils utilisent également leur puissance mentale pour influencer les esprits inférieurs (charme, télépathie, domination) et pour étendre le champ de leur perception. Les "sphères" de magie sont liées au type du dragon et au degré de ma"trise à son âge.

Draconique ta mère

Chaque race à son lot d'unions contre-nature, d'erreurs ou de choix délibérés qui donnent naissance à des bâtards. Chez les dragons, si le fruit de ces amours extraordinaires est toujours un être exceptionnel, il reste voué à une vie marginale et aux stigmates habituels des rejetons hybrides. Lorsque deux dragons de couleur différente s'accouplent, le fruit de leur union sera un œuf unique qui hérite des caractéristiques majeures de ses parents et d'un physique intermédiaire (couleur, taille et capacités naturelles). Un dragon qui sera "adopté" et élevé par le parent à qui il ressemble le plus, à moins qu'il ne soit abandonné dès la naissance. Les rares dragons qui s'accouplent avec des créatures de race différente (araignées géantes, monstres marins, créatures sylvestres) donnent toujours naissance à de véritables monstres. L'enfant hérite des défauts les plus flagrants de ses parents mais également de toutes les caractéristiques pouvant le rendre dangereux, nuisible et indési-



Dragon

rable. Fort heureusement, l'accouplement est souvent rendu impossible par les écarts de taille, de physiologie et de mode de reproduction entre les deux créatures. Dans certains cas, c'est l'essence magique qui est directement utilisée, comme de l'argile. Ce type d'union n'est possible que si les parents décident d'accorder leurs essences en vue d'une création. Chimères, manticores et griffons découlent de ce genre d'unions. Certains dragons, qui ont la faculté d'endosser une apparence humanoïde, peuvent pratiquer un accouplement qui ressemble fort à celui de certains démons, qui séduisent des femmes pour s'assurer une descendance dans le monde des mortels. Les beautés humaines ou elfes, très appréciées par les dragons, donneront naissance à des métis qui bénéficieront de la puissance paternelle et de la grâce maternelle. Si l'accouplement est facilité par la forme humaine du dragon, la gestation et l'accouchement sont toujours perturbés.

Soufflez dans l'hygiaphone

Plus encore que pour ses ailes, ses écailles et sa cruauté, le dragon est connu pour son souffle. Chaque type de dragon possède un souffle particulier qui est lié à son élément naturel, sa couleur et son ancienneté. Les rouges crachent du feu, les noirs de l'acide, les verts du venin ou de la vapeur, les bleus de l'électricité, les blancs de la glace... Pour sortir un peu des clichés habituels, il existe toute une panoplie de "trucs liquides/gazeux qui font mal". Pensez au métal fondu, à la mélasse, à l'eau brûlante ou glacée, au gaz explosif, à l'énergie magique instable, à l'antimatière... Chaque dragon peut en principe souffler "quelque chose" qui dépend de son essence profonde et d'un organisme prévu à cet effet. Des glandes et des poches sont situées au niveau des mâchoires, de la gorge ou de l'estomac, pour transformer, créer ou déclencher le souffle. Alors n'imitez plus, innovez.



L'arbre génialogique

Un dragon, c'est comme une bonne bouteille. Alchimie méticuleuse, conservation au frais, bonification avec l'âge, jolie étiquette et effet garanti dès le premier verre. En termes techniques, on distingue quatre classes d'âge qui correspondent aux étapes majeures de la vie d'un dragon : jeune, adulte, ancien et immortel. Les pouvoirs, la force physique et les connaissances du dragon subissent une évolution constante depuis sa naissance. Plus un dragon est vieux, plus il est puissant. Parallèlement, sa combativité et sa présence sur le monde s'estompent progressivement avec l'âge. Les dragons millénaires sont généralement aussi puissants qu'absents. Bien que les tranches d'âge varient selon le type de dragon, on considère qu'un siècle correspond à environ vingt années mortelles. Ainsi, un dragon devient adulte à un siècle et ancien à quatre ou cinq siècles. On entend par "immortel" la tranche d'âge correspondant aux plus vieux des dragons de chaque catégorie. Ces dragons jouent un rôle relativement passif dans le devenir du monde mais peuvent, s'ils ont de bonnes raisons, faire basculer le cours de n'importe quel événement. À titre indicatif, la puissance de combat et les pouvoirs magiques d'un dragon sont multipliés par trois ou quatre lorsqu'il change de tranche d'âge. Un dragon ancien est approximativement deux fois plus grand qu'un jeune dragon.

Dragon, es-tu là?

Beaucoup plus que par sa forme et ses actions physiques, le dragon est important pour ce qu'il évoque. Démon chez les occidentaux, esprit gardien en Orient, le dragon possède autant de noms et de formes que les récits des différentes cultures comptent d'épisodes. Hercule, Siegfried, Persée et Saint Georges ont chacun triomphé de leur Bête, symbole du Mal et de l'adversité. Dans la tradition hindouiste, les Nagas sont les avatars des grands dragons célestes, qui s'incarnent sur terre pour guider et protéger les sages. Kundalini et l'Ouroboros, le dragon qui se mord la queue, représentent les limites de l'univers et le cycle des énergies. Chez les Aztèques, le Coatl symbolise la rédemption. Le dragon a également été utilisé pour représenter l'Antéchrist, avec ses sept têtes et ses dix cornes, ainsi que l'ennemi allemand, lors de la Seconde Guerre mondiale.

Le dîner de dracons

Prisé pour son trésor ou la seule gloire de la destruction, le dragon est également convoité pour les innombrables ingrédients alchimiques qui composent son anatomie. Si le cœur et les écailles arrivent en tête de liste, il ne faut pas oublier les dents, les griffes, la membrane des ailes, la cervelle, les glandes, la langue, la graisse et les différentes substances organiques (salive, semence, sang et moelle épinière). Tous ces organes serviront à confectionner potions, sortilèges, armes, armures et objets qui hériteront certaines propriétés de la créature. Armes tueuses de dragons, armures et boucliers enchantés, onguents de soin et sources d'énergie magique ne sont que quelques exemples tirés d'une longue liste d'applications. Le dragon alchimique est une figure majeure des traditions orientales. L'Ouroboros, le dragon qui se mord la queue, représente l'alliance des énergies opposées et le cycle continu de la vie.

L'écureuil et ses noisettes

Les dragons sont des prédateurs, pas des antiquaires. Mais les légendes qui courent au sujet de leurs fabuleux trésors ne sont pas entièrement fausses. L'antre des dragons est régulièrement le théâtre d'affrontements au cours desquels de malheureux aventuriers perdent leurs possessions, en plus de leur vie. Les items qui constituent le trésor d'un dragon proviennent presque toujours

Les pins de l'Empereur

Un petit aparté historique pour citer les célèbres soldats français et les nombreuses décorations militaires inspirées du dragon. Le corps des dragons a été créé en 1558 par le maréchal de Cossé-Brissac. Il comprenait à l'époque plus de trente régiments de soldats qui pouvaient combattre aussi bien à pied qu'à cheval. Ces soldats s'illustrèrent notamment dans le midi de la France, lors des persécutions organisées par Louvois et des émeutes populaires consécutives à la révocation de l'Édit de Nantes de 1685. Au chapitre "médailles", on notera l'Ordre du Mérite (ou Ordre du Dragon) et l'Ordre du Double Dragon, deux récompenses créées en Chine entre 1863 et 1881, ainsi que l'Ordre du Dragon (eh oui, encore), qui fut institué en 1886 par l'empereur de l'Annam (un état d'Indochine). Si certains de ces ordres ont aujourd'hui disparu, le symbole d'honneur et de courage du dragon reste fréquemment utilisé pour célébrer des victoires et des opérations militaires.

de ces rencontres. Pour des soucis de discrétion ou de paresse, la plupart des dragons amassent en effet les affaires personnelles de leurs adversaires dans un coin de leur repaire. Quant à l'or, il n'est vraiment convoité que par certains dragons cupides sur lesquels le matériau exerce une véritable fascination. Les dragons rouges en sont friands, de même que certains verts, plus attirés par la brillance que par la valeur de l'or.

Une famille en or

Après cette petite dissection anatomique, il convient de passer en revue les nombreuses (et très différentes) créatures affiliées ou apparentées aux dragons. Il existe en effet une foule de monstres que le folklore associe, tant par leurs origines que par leur forme physique, leur mentalité ou leurs pouvoirs, à la race draconique. Certaines de ces créatures (wyverns, hydres, pseudo-dragons) sont bel et bien issues de la grande famille des dragons ; d'autres leur sont juste assimilées en raison d'une ressemblance ou de récits mettant leurs similitudes en valeur.

- Les lézards

Serpents, iguanes, varans et autres tortues constituent à la fois la base et le sommet de la chaîne dont font partie les dragons. On peut en effet supposer que les dragons sont issus de la famille des vers et ont tout d'abord grandi, puis muté, pour finalement aboutir aux créatures que l'on sait. De nos jours, les dragons n'existent plus que dans les comparaisons effectuées avec des créatures serpentiformes. On fera la différence entre la famille des reptiles, où l'on trouve toutes les variétés de serpents, et celle des lézards qui présentent, à l'image des varans, d'étonnantes ressemblances avec les dragons. En y regardant de près, on comprend pourquoi de nombreuses ethnies continuent d'associer ces créatures aux dragons : le venin que crachent certains cobras, les "tatouages" qui ornent le dos des pythons et les épines dorsales des iguanes ne sont que quelques exemples.

- Les wyverns

Plus petites, mais à peine moins meurtrières, les wyverns possèdent une morphologie plus fine et élancée que celle des dragons. Avec leur corps tout en longueur, leurs ailes puissantes, leur mâchoire et leurs griffes, les wyverns sont de purs prédateurs aériens. Leur intelligence animale les pousse à vivre et à chasser en meutes de deux à dix individus. Leurs notions de hiérarchie, de chef, de territoire sont comparables à celles des loups, en beaucoup moins nobles. Il existe plusieurs variétés de wyverns, plusieurs couleurs qui témoignent d'un héritage direct de la race draconique.

- Les hydres

Comparables en tous points aux dragons, les hydres ne se distinguent de leurs proches cousins que par le nombre de leurs têtes et leur intelligence. On en trouve de plusieurs couleurs, dans différents milieux. Les hydres possèdent la force physique et le souffle des dragons, ainsi que la capacité de voler, pour certaines d'entre elles. Une hydre a plusieurs têtes (de deux à dix, et plus si efficacité) qui possèdent chacune une intelligence et des particularités propres (souffle et mentalité). Le besoin d'un esprit "central", chargé de gérer les actions communes (déplacements, vol, combat), rend ces créatures moins rusées et moins réceptives que les dragons. Au final, il ne s'agit que d'une version égale sur le plan physique, mais bien inférieure en noblesse et en intelligence.

- Les dracoliches

Comme chez les liches humanoïdes, le squelette du dragon fait son retour avec une aura maléfique inspirant la terreur, une mentalité plus que douteuse et de nouveaux pouvoirs pas piqués des pissenlits. Ces dragons sont toujours extrêmement puissants, car les nécromants et les puissances qui permettent ce retour ne se choisissent jamais des dragons de pacotille. Les dracoliches sèment la panique sur leur territoire jusqu'à ce qu'ils soient officiellement reconnus comme en étant les seuls maîtres. D'autres créatures draconiques, telles que les hydres et les wyverns, peuvent également accéder à l'état de liche.

- Les entités divines

De par leur âge, leur puissance ou leurs actions passées, certains dragons et créatures apparentées sont promus au rang de véritables divinités. Qu'ils soient bien en chair ou purement spirituels, ces dragons deviennent des entités de référence aux yeux de communautés qui les considèrent alors comme des héros, des chefs de clans ou des dieux vivants. Si certains dragons sont appelés à jouer un rôle au sein d'une secte ou d'un regroupement de créatures, les dragons les plus puissants accèdent à l'ultime étape de leur pouvoir de façon naturelle, par l'ancienneté, et deviennent tout simplement des dieux, des entités immortelles qui continueront à intervenir sur le monde par l'intermédiaire de leurs fidèles, de leurs "enfants" ou de leurs avatars.

Que meure la Bête !

La chasse au dragon est une tradition ancestrale. Rite religieux, au même titre que la cérémonie et l'appel aux puissances divines, la destruction de la Bête fait partie des obligations des croyants. Plus encore que le loup, le dragon symbolise le monstre, qu'il faut défaire au nom de la foi, de la bravoure ou du devoir, ainsi que l'obstacle à franchir. Chevaliers, Templiers, moines et prêtres de tous ordres sont aussi concernés que les solitaires en quête d'accomplissement personnel.

- Les spécialités du chef

Les dragons n'ont pas attendu que les scientifiques nippons créent une souris phosphorescente pour déconner avec leurs propres gènes. Selon l'univers, on trouve en effet du tout et du n'importe quoi qui ressemble à du dragon. Dragons entièrement minéraux, dragons en pierres précieuses, dragons astraux, éthérés, fantomatiques, éclipsants, maudits, contagieux, métalliques... à titre d'exemple, on citera la célèbre Tarasque du Moyen Âge occidental, le Cerbère et ses trois têtes, le Kraken, le Sphinx, les Salamandres et les Pégases mythologiques.

Tant qu'il y aura des dragons

À lui tout seul, le dragon médiéval représente déjà un sacré gros morceau. Mais il ne faut pas oublier que les mythes ont la peau dure et qu'ils entraînent avec eux une foule de suivants, humains ou monstrueux, qui leur servent de contexte quelle que soit l'époque. Histoire d'élargir un peu le débat, passons donc en revue tous ceux qui gravitent autour des

dragons, qui s'en inspirent ou s'en réclament, depuis l'Antiquité jusqu'aux univers les plus futuristes. Ces organisations, chasseurs de dragons, cultes draconiques, guildes de mages ou d'assassins, font partie intégrante du mythe.

- Les chasseurs de dragons

D'un côté, les chevaliers. De l'autre, les mercenaires. Si les techniques de chasse sont généralement assez semblables, les motivations des différents groupes n'ont rien en commun. Les chevaliers chassent pour obéir à leur seigneur, gagner les faveurs d'une jolie princesse, protéger les innocents d'une menace, détruire un fléau, initier un nouveau membre de la confrérie ou tout simplement vivre une nouvelle aventure dans le cadre de leur code de chevalerie. Ils restent généralement loyaux et vertueux, traquant la bête jusqu'à un combat final où seules la bravoure et l'adresse détermineront le vainqueur.

Les mercenaires sont motivés par la perspective du gain. Employés par des seigneurs locaux ou des marchands spécialisés, ils peuvent aussi agir pour leur propre compte dans l'espoir de récupérer de l'or, des trésors et des "pièces détachées" qu'ils revendront par la suite. La chasse au dragon fait souvent l'objet d'une spécialisation. Les mercenaires qui s'y emploient ne partent jamais au hasard et utilisent toujours des méthodes radicalement appropriées et expéditives. Plus le dragon est vieux, plus le groupe et les préparatifs sont importants.

- Les confréries d'étude

Les mages et les érudits ont une approche beaucoup plus pacifique du contact avec les dragons. Pour eux, l'étude de la bête est de loin plus instructive que sa destruction. Les érudits qui s'intéressent aux dragons le font pour plusieurs raisons, et sous plusieurs angles. Étude du comportement, de la race, des cycles de reproduction, des facultés sensorielles, des pouvoirs magiques. Étude de l'historique, des ancêtres, de la hiérarchie. Les dragons comptent un nombre incroyable de supporters qui les observent, les suivent, les contactent dans le but d'étoffer le contenu de leur thèse. Les groupes d'étude implantés dans les grandes villes édifient des bibliothèques où ils conservent précieusement leurs archives. Ils engagent régulièrement des équipes de repérage et organisent des colloques pour présenter leurs découvertes.

Les confréries d'études magiques sont plus isolées et gardent leurs découvertes avec jalousie. On trouve également des voyageurs, des groupes de nomades passionnés qui vivent au rythme des déplacements des dragons qu'ils suivent toute leur vie durant.

- Les cultes draconiques

Qu'ils en soient ou non les instigateurs, les dragons sont au centre d'un grand nombre de cultes qui louent leur puissance ou réclament leur destruction. Ces cultes sont de trois types.

Les plus évidents sont ceux qui s'axent autour d'un ou plusieurs dragons et qui réunissent des fidèles convaincus de la toute puissance de ces créatures. Uniforme, pouvoirs spéciaux, hiérarchie interne et cérémonies spectaculaires y sont toujours de rigueur. Selon le type du dragon vénéré (à moins qu'il ne s'agisse d'un culte généraliste), l'ambiance et les objectifs sont plus ou moins pacifistes, vindicatifs ou religieux.

Viennent ensuite les cultes réservés aux dragons eux-mêmes. Dans certains contextes (entendez "univers"), les dragons peuvent en effet s'affilier à des organisations draconiques obéissant aux mêmes règles que les cultes humains et humanoïdes.



Dragon



On trouve des cultes de couleur, des communautés magiques, des alliances "politiques" et même des conseils chargés de statuer sur le comportement de la race.
Enfin, il existe des cultes parallèles voués à l'éradication des dragons. Sensiblement similaires aux groupes de chasseurs décrits plus haut, ces cultes jouent plus la carte occulte et magique que le combat armé. Vol de dragons, expériences macabres et création de pouvoirs mortels sont leur lot quotidien.

- Les solitaires

Comme le dit le vieil adage, "Il n'est pas nécessaire d'être cinquante mille pour bien faire". On trouve donc toute une galerie de portraits individuels qui agissent pour, contre ou avec les dragons : mages partageant leur savoir, chasseurs solitaires, druides attentionnés, botanistes, guérisseurs, bardes, guerriers vengeurs... Le dragon est au centre d'une quantité d'intérêts et de passions qui concernent des individus très différents les uns des autres. De l'Antiquité aux confins de l'espace futuriste, on trouve toujours des originaux qui vouent leur existence à "quelque chose en rapport avec les dragons".

- Les assassins

À l'exemple des Thugs, qui vénéraient (et vénèrent encore) Kali, déesse du Mal en Inde, il existe des factions qui s'inspirent du symbole draconique pour perpétuer une tradition mortelle. Ces communautés sont généralement isolées et soumises à des lois très strictes. Elles ne vivent que par et pour leur vision du monde, qui se résume souvent à "louons les dragons, tuons les autres". Les rites religieux et hiérarchiques sont fondamentaux, de même que l'entraînement au combat, l'étude des poisons et l'apprentissage de diverses techniques de guerre. Ces organisations peuvent éventuellement se diversifier pour s'assurer un revenu et une couverture, comme dans le cas de guildes "marchandes" et des mafias contemporaines.

- La mafia

L'exemple par excellence. Nous sommes d'accord, toutes les organisations regroupées sous ce terme ne sont pas forcément affiliées au mythe du dragon. Seulement, il se trouve que toutes les "mafias" possèdent des caractéristiques qui se rapprochent drôlement de celles des dragons, quand elles ne sont pas directement issues des légendes ancestrales (surtout en Asie). Cupidité, recherche du profit, hiérarchie, rites de passage, symbolique omniprésente, mode d'action, force de frappe... Invisibilité, respectabilité, draconicité. La mafia italienne est la fille méconnue des dragons rouges. La mafia russe se rapproche beaucoup des principes du serpent et du caméléon, en plus violent. Quant à la mafia asiatique, avec ses tatouages, ses codes d'honneur et ses traditions, elle s'inspire directement du mythe.

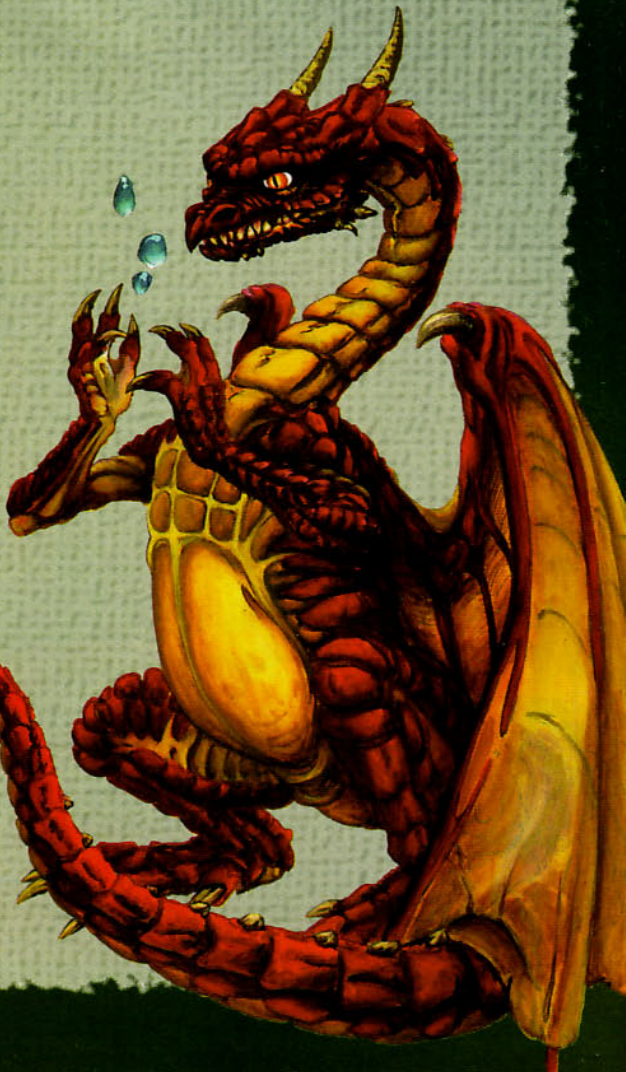
Drakonic Corp 2089

En cerise sur le gâteau, voici un petit aperçu de ce que le dragon peut, ou pourrait rendre dans les univers futuristes. Greffes cybernétiques, logiciels de matrice, vaisseaux, robots, armes et armures peuvent en effet constituer d'excellents supports à la survivance de ce mythe intersidéral qu'est le dragon. Avant toute chose, précisons qu'il existe des univers où les dragons existent toujours. Ils constituent alors des entités incontournables, formidablement puissantes, qui ont le choix entre rester discrètes et s'intégrer dans le jeu des passions humaines, en dirigeant des corporations, des villes ou des planètes. Le dragon peut également être recréé génétiquement, de façon totalement artificielle ou sur des bases reptiliennes, et prendre vie dans des univers initialement inadaptés. Plus généralement, le dragon peut être utilisé dans sa symbolique visuelle et militaire. Armures stylisées, armes technologiques "crachant du feu", tatouages holographiques, vaisseaux spatiaux ou sous-marins, icônes informatiques, Intelligences Artificielles au caractère bien trempé, greffes et modifications corporelles, animaux familiers synthétiques, robots de combat, d'espionnage, de surveillance ou de "nettoyage"... Et voilà.

Julien Blondel

Kangourou ascendant pintade

En plus d'être une constellation de quatre-vingts étoiles, située dans l'hémisphère boréal, le dragon constitue une figure récurrente dans divers calendriers astrologiques. En Inde, le Khumba correspond au signe du Verseau (21 janvier-18 février) et symbolise l'intuition, la communication avec l'autre monde. Pour les Aztèques, le Coatl était le "saint patron" d'un certain nombre de jours de l'année et sa symbolique s'axait autour du 2, de l'orange et de la dualité intérieure. Dans le calendrier chinois, le dragon gouverne une année entière, en alternance avec les onze autres signes. La prochaine année du dragon débutera en février 2000.



Les Mystérieux Pouvoirs des Dragons

Il y a des dragons jusque dans le lointain orient.
Là-bas, d'étranges sorciers affirment que le dragon a comme le phénix le pouvoir de résurrection. Ce diagrame représente le dragon lové sur lui même. Si un homme le peint sur sa poitrine avec du sang de dragon, il acquiert le même pouvoir.





Dans son étude sur les créatures fantastiques, le mage arabe Aeghini affirme que les ailes du dragon sont trop menues pour porter un animal aussi lourd. Il en déduit que les ailes du dragon sont magiques et que toute personne pouvant les dérober aurait alors le don de vol.

Les sages d'orient identifient plusieurs points dans la complexion du dragon. A ces points sont les organes où passe le flux qui donne au dragon son essence magique.



Qui parviendrait à prendre chacun de ces organes et à les porter sur son propre corps aux endroits correspondants pourrait alors se transformer à volonté en dragon. Malheureusement, le diagramme ci-dessous n'est pas très précis et n'indique pas où doivent être portés les dits organes.

Anatomie des Dragons

D'après les observations et les récits des braves aventuriers qui en ont rencontrés et qui ont pourtant survécu.



La queue du dragon est une de ses plus terribles armes. Elle peut être récupérée pour faire des pointes de lances plus solides que le plus dur des aciers.



La queue à sonettes (la dernière depuis la gauche) ne peut devenir un fer de lance mais produit si on l'agite un son qui a la vertu de charmer de nombreuses créatures dont la plupart des autres dragons.

De gauche à droite : Queue en lance, à sonettes, foliculée et démoniaque. Cette dernière est cause les plus sévères plaies.

Dans sa sagesse, la nature assemble souvent le mal et son remède. Ainsi, la corne du dragon, arme terrible peut être réduite en poudre et transformée en pomade souveraine pour guérir les blessures et apaiser les souffrances.



Un scénario pour Dragonlance

ombre sur saltcove



Ce scénario pour personnages de niveau 5 à 7 cherche avant tout à se démarquer des traditionnels modules *Dragonlance*. Membres influents d'un clan de pirates, les PJ devront démasquer un complot visant à renverser l'autorité d'un des deux plus gros repaires de corsaires de la Nouvelle Mer. Pour mener à bien cette aventure, les joueurs devront incarner de préférence les personnages prétirés fournis en annexe. Le meneur devra quant à lui disposer des règles d'***AD&D Seconde Édition***, ainsi que de la boîte T*ales of the Lance* ou, à défaut, du supplément *Dragonlance Adventures*. Pour information, la cité de Saltcove est décrite très sommairement dans la boîte D*warven Kingdoms of Krynn*.

Le calme avant la tempête

Novembre 350. Les armées de la Reine des Ténèbres viennent d'achever la première étape de la conquête de Krynn. L'Est est tombé sans difficulté face aux hordes d'humains et d'humanoïdes menées par les impitoyables Seigneurs Dragons et leurs montures. Ceci n'est qu'un début. D'ici le printemps, les troupes de Takhisis vont déferler sur l'Ouest. Rien ne devrait leur résister... Et pourtant, non loin du quartier général de la Déesse du Mal, une cité prospère en toute impunité, exempte de tout contrôle ! La seule existence de ce repaire de pirates à quarante-cinq miles au sud de Sanction est intolérable. Si la Reine Dragon venait à l'apprendre, les têtes tomberaient par centaines...

Garant de la sécurité de la région et craignant à juste titre pour son avenir, le Seigneur Dragon Hullek Maîtrecrâne a déchargé ses responsabilités sur l'un de ses meilleurs dragons. Lichen part à la tête d'un groupe de draconiens pour soumettre Saltcove dans les meilleurs délais. Grâce à ses Sivaks et à leurs pouvoirs de métamorphose, elle infiltre les cinq clans et provoque une véritable guerre de succession juste avant l'arrivée d'une ambassade officielle. Lichen ignore malheureusement qu'un temple dédié à Hiddukel contrôlait jusqu'ici le Conseil. La grande prêtresse ne va pas laisser échapper son pouvoir sans piper mot...
Ça s'arrose !

Saltcove

Installé au fond d'une calanque, Saltcove est avec Sanction l'un des deux plus gros regroupements de boucaniers de la Nouvelle Mer. Fondée au lendemain du Cataclysme, cette cité est rapidement devenue prospère bien que, depuis quelques décennies, la concurrence que lui mène la flotte pirate de Sanction réduise sensiblement ses bénéfices.

Saltcove est un ramassis de huttes, de cabanes et de maisons de pierre, aux rues étroites et excessivement sales. Cette ville portuaire abrite une population constituée de cinq clans hétéroclites dirigés par des Princes-Pirates. Vivre à Saltcove n'est pas une partie de plaisir. Les bagarres sont courantes, que ce soit dans les rues, les tavernes, les auberges, les bordels, les tripots ou sur les docks. La loi du plus fort est bien souvent la seule forme de justice sur laquelle on peut compter. Une seule autorité existe dans cette ville tumultueuse : le Conseil des Princes. Théoriquement, il peut imposer quasiment n'importe quoi à n'importe qui. Le seul problème est que ses membres arrivent rarement à s'entendre.

Lieux importants : l'hôtel du Conseil, les cinq palais des princes, l'arène, le temple de Shinare, le marché, le marché aux esclaves et le temple secret de Hiddukel.
Moyens de défense : la calanque de Saltcove est dominée par deux falaises au sommet desquelles ont été regroupés de gros amas de pierres retenus par des filins d'acier. En cas de menace grave venant de la mer, les rochers sont libérés, obstruant ainsi complètement l'entrée du port. En outre, la cité est protégée par une enceinte de pierre dotée de quatre tours.
Particularité : les magiciens sont une denrée excessivement rare à Saltcove.

Au moment où commence cette aventure, les PJ sont conviés à une immense fête organisée par Barahir Sabreclair, l'un des cinq Princes-Pirates de Saltcove. Fidèle à sa réputation, "l'aristo" donne une véritable orgie dans le port sur les trois galions de l'Ergoth du Nord qu'il vient juste de s'approprier. De belles esclaves s'occupent des dignitaires et l'alcool coule à flot. Uniques représentants de leurs clans, nos héros peuvent donc tranquillement se laisser tenter par l'appel de la chair et même, si le cœur leur en dit, participer à un concours d'alcool, une compétition de lancer de couteau, voire un combat contre le champion de Sabreclair. Compte tenu de l'état d'ébriété générale des invités, il est plus que probable qu'une bagarre générale éclatera à un moment ou un autre de la soirée.

Les PJ ne faisant pas tous partie du clan de "l'aristo", un de ses lieutenants n'hésite pas à les défier. Warog parie deux cents pièces d'or qu'ils sont incapables de le battre à la nage. Pour se faire, il organise une petite course dans les eaux du port. Qu'il soit vaincu ou non importe peu : dans tous les cas, il conclut l'épreuve par une troisième mi-temps de seigneur dans un bordel. Cinq barils de rhum et une dizaine de femmes de fortune les y attendent. La nuit s'annonce plutôt bien !

Matin, chagrin

À peine remis de leur nuit, les PJ sont tirés de leur sommeil par des hommes en armes. Conduits de force au palais de Sabreclair, ils sont accueillis par Garnet, son bras droit.

"... Messieurs, nous avons tous nos problèmes. Le mien est que Barahir Sabreclair a été assassiné cette nuit dans sa cabine. Le vôtre, c'est que vous avez été choisis pour éclaircir les circonstances de ce meurtre. À cette occasion, le Conseil des Princes vous a donné plein pouvoir pendant toute la durée de votre enquête..."

Garnet conduit les PJ sur les lieux du crime. Il les informe en chemin que la garde du Prince a mystérieusement été endormie au milieu de la nuit. À son réveil, elle a découvert les corps de Sabreclair et de sa compagne dans la cabine où "l'aristo" s'était installé.
Une fois sur place, ils peuvent observer que les deux cadavres ont visiblement été massacrés à l'arme tranchante, bien qu'ils portent aussi des mar ques de brûlures (un jet de Connaissance des sorts à –3 permet de déterminer que les corps ont été soumis aux sorts Projectile magique et Mains brûlantes). Les seules preuves qu'ils peuvent réunir sur place sont une hache des mers magique, une inscription en lettres de sang signée de la main de "l'aristo" ("Warog") et deux traces d'explosion d'un rayon de trois mètres chacune. Il n'y a aucune trace d'effraction dans la cabine.
N.B. : Garnet n'est plus le fidèle bras droit de Sabreclair, un fidèle Sivak aux ordres de Lichen a pris sa place voici moins d'une semaine. Le véritable Garnet est mort alors qu'il rentrait tranquillement chez lui d'une soirée bien arrosée. Son corps a été brûlé pour éliminer toutes traces. Pour le protéger d'éventuels interrogatoires, le draconien porte en permanence une amulette d'immunité à la détection.

Première enquête

L'enquête des PJ révèle non seulement que la hache des mers retrouvée sur place est celle de Warog, mais aussi et surtout que le lieutenant s'est rendu dans la cabine de Sabreclair la veille au soir. Un unique détail peut les intriguer : Warog se trouvait *a priori* à deux endroits en même temps. Le lieutenant a en effet pénétré dans la chambre de Barahir au moment même où la troisième mi-temps commençait.

Retrouver Warog n'est pas une tâche aisée. La fouille de son bateau et de sa maison ne donnent strictement rien. Sa femme et son équipage ne l'ont pas vu depuis la veille. De toute façon, même s'ils savaient quelque chose, il y a peu de chance qu'ils leur disent quoi que ce soit. L'interrogatoire permet par contre d'identifier ses lieux de prédilection.

Endormi dans les bras d'une prostituée, le lieutenant a été réveillé précipitamment au petit matin. Averti par l'un de ses hommes du pétrin dans lequel il se trouvait, Warog a choisi de fuir Saltcove plutôt que de se faire exécuter pour un meurtre qu'il n'a pas commis. Planqué pendant la journée par ses fidèles, il profite de la nuit pour récupérer certains biens dans sa maison. Pour éviter de se faire repérer, il emprunte le passage secret qui relie sa maison aux égouts. Il rejoint ensuite le bateau d'un de ses amis qui doit appareiller quelques heures avant l'aube.

Si les PJ réussissent à l'appréhender avant qu'il ne rejoigne le navire, Warog s'explique. Le meurtrier présumé se rappelle tous les détails de la soirée, y compris la séance de natation et la partie de jambes en l'air dans la maison de passe. Par contre, il nie catégoriquement avoir rendu visite à Barahir Sabreclair. Concernant sa hache des mers, le lieutenant leur rappelle qu'il n'était pas armé à la soirée. Les meurtriers ont dû dérober son arme chez lui (il y a d'ailleurs des traces d'effraction). Le lieutenant rappelle aux PJ qu'ils constituent son seul et unique alibi. Malgré les pouvoirs conférés par le Conseil des Princes, il doute cependant que leurs témoignages puissent suffire à le disculper. Il leur propose donc beaucoup d'argent s'ils le laissent quitter Saltcove.

Si les PJ livrent Warog au Conseil des Princes, il est torturé toute la nuit par Garnet et sa garde personnelle. Au petit matin, le lieutenant avoue à la foule que c'est bien lui qui a assassiné Barahir Sabreclair. L'échafaud dressé sur la place publique met rapidement fin à ses jours.

N.B. : deux hommes de Garnet montent la garde devant la maison de Warog.

Enquête parallèle

Une enquête de voisinage autour de la maison de Warog permet d'apprendre que, peu après son départ pour la soirée, le lieutenant est revenu chez lui. Bien qu'il ait mis du temps à ouvrir la porte, il a finalement réussi à entrer. Il est ressorti peu après muni de sa hache des mers.

Bien que les différents lieutenants de Barahir Sabreclair soient tous concurrents, aucun d'entre eux n'a jamais exprimé ouvertement son désir d'avoir la tête d'un de ses adversaires. Il n'existe en effet aucun différend sérieux entre eux. Garnet a toujours été le bras droit de Sabreclair. Ami d'enfance du Prince-Pirate, il n'est pas seulement son intendant, mais aussi et surtout un commandant efficace et respecté. Pour toutes ces raisons, Garnet est le candidat idéal à la succession de "l'aristo". Il assure d'ailleurs déjà l'intérim en attendant les funérailles. Ulrich et Warog se trouvent quant à eux respectivement en deuxième et troisième place dans l'ordre de succession du clan.

Premières funérailles

Les funérailles du Prince-Pirate sont organisées deux jours après sa mort. Les représentants des différents clans, menés par Garnet, prennent place à bord d'un galion. Barahir Sabreclair quitte quant à lui sa dernière demeure à bord de son vaisseau amiral, La Princesse de Flotsam. Une fois en pleine mer, un dernier hommage lui est rendu avant que son navire ne soit livré aux flammes.

Dragon 2 - pirates 0

La nuit suivant les funérailles de Sabreclair, le bilan s'alourdit encore. Thar Es-Nal succombe aux effets d'un poison. Réveillés en pleine nuit par des minotaures, les PJ sont conduits sans plus tarder au palais du Prince-Pirate où ils retrouvent le corps du fameux "Longues Cornes".

Pour commencer leur enquête, les PJ peuvent récupérer les restes du repas du minotaure dans les poubelles de la cuisine. Un jet d'Herboristerie leur révèle la nature du produit utilisé par le meurtrier, à savoir du poison de scorpion géant. Une visite auprès des deux herboristes de la cité leur indique que c'est le cuisinier de Thar Es-Nal qui a acheté cette substance de mort. Ce qui peut paraître étrange, c'est que ce dernier a payé le commerçant avec des pièces d'acier originaires de Neraka.

À ce stade, les PJ vont faire des pieds et des mains pour retrouver le cuisinier. Ce dernier est repêché en fin d'après-midi dans les eaux du port. L'enquête ne peut malheureusement plus avancer. Tout ce que nos héros peuvent faire se limite à des théories fumantes qui ne prouvent absolument rien.

N.B. : les draconiens ont décidément beaucoup de chance puisque les PJ n'ont aucun moyen de déterminer la date de la mort du cuisinier. Ce dernier a en effet été tué par un Sivak il y a de cela trois jours.

Nouvelles funérailles

Thar Es-Nal reçoit les mêmes honneurs que Barahir Sabreclair. Les représentants des différents clans sont conviés aux funérailles mais en aucun cas à la veillée mortuaire au cours de laquelle tous les fidèles de "Longues Cornes" se réunissent pour se remémorer les bons moments passés aux côtés de leur chef. La cérémonie de succession se déroule après une courte nuit de sommeil. Les lieutenants du défunt, y compris Kal Es-Nal, se retrouvent dans l'arène où ils doivent se combattre à mains nues jusqu'au KO. Le lutteur qui réussit à rester debout jusqu'à la fin de ce combat devient le nouveau chef du clan.

La cérémonie se conclut par un immense banquet au palais du nouveau Prince-Pirate. Compte tenu des récents événements, la fête est soumise à un contrôle méticuleux. Des esclaves sont contraints de goûter tous les plats. En outre, Duras Ohn-Chot et ses lieutenants disposent tous d'une garde imposante.

N.B. : Duras Ohn-Chot, alias "le buffle", le plus puissant guerrier du clan, n'est plus celui qu'il était. Tué par des draconiens durant la nuit, il a été remplacé par un Sivak qui doit à tout prix devenir le nouveau chef du clan. Pour renforcer ses chances de victoire, il a ingéré une potion de super-héroïsme (durée : vingt-quatre rounds) et une de force de géant des nuages (durée : six tours). Le mélange des deux potions ne lui pose pas de



problème. Au final, ces divers artifices modifient les caractéristiques du draconien de façon drastique (PdV : 52, CA : 1, TACO : 11, Force : 23). Le meneur devra s'arranger pour que Duras devienne le nouveau prince du clan minotaure.

Traître à l'horizon

Pôl est un fidèle du clan de Sabreclair. Élevé aux côtés de Garnet et de Warog, il doute sérieusement de la culpabilité du nageur et s'interroge sur le changement de comportement brutal du successeur de "l'aristo". Ayant acquis la certitude d'être surveillé, il souhaite arranger une rencontre secrète avec les PJ pour s'ouvrir à eux de ses soupçons. Il leur envoie donc une missive les invitant à le retrouver à l'Auberge du Dragon des Mers. Pôl est malheureusement intercepté en chemin par un groupe de Kapaks. Les autorités de Saltcove découvriront le corps du pirate le lendemain matin. Dépités, les PJ recevront un message signé du disparu le lendemain midi. Ce courrier, rédigé la veille, avertit les enquêteurs du danger que représente Garnet. D'après Pôl, Garnet n'est plus l'homme qu'il a connu. À en croire ses dires, il est même fort possible que ce dernier ne soit étranger ni à la mort de Sabreclair, ni même à la sienne ! Reste à savoir si les PJ prendront cette mise en garde au sérieux...

Chronologie

J : Assassinat de Barahir Sabreclair (nuit).
J+1 : Début d'enquête. Warog passe chez lui avant de quitter Saltcove (nuit).
J+2 : Funérailles de "l'aristo" (après-midi). Assassinat de Thar Es-Nal (nuit).
J+3 : Pôl contacte les PJ. Funérailles de "Longues Cornes" (après-midi). Veillée mortuaire (nuit).
J+4 : Rituel de succession minotaure (matin). Pôl retrouvé mort. Courrier post mortem.
J+5 : Incendie dans le quartier du port et assassinat de Tolrek (après-midi).
J+6 : Funérailles du "renard" (après-midi).
J+7 : Arrivée de l'ambassade de Sanction (matin). Libération des PJ (matin). Réunion du Conseil des Princes (midi).

Escapades nocturnes

Garnet consacre beaucoup de temps aux affaires du clan. Pour se faciliter la tâche, il a déménagé ses appartements dans le palais, ce qui lui permet d'être opérationnel 24 heures

L'assassinat de "l'aristo"

Incapables d'isoler Warog la nuit du meurtre (il était soit bien entouré, soit avec les PJ), les draconiens ont dû improviser avec les moyens du bord. Les Sivaks ne pouvant exploiter leurs pouvoirs sans le corps de Warog, un Bozak s'est retourné sur le sort Apparence altérée pour assumer plusieurs fois l'apparence du lieutenant. Accompagné de Bozaks invisibles, il s'est rendu tout d'abord chez le pirate pour lui dérober sa hache des mers. Peu après le départ du vrai Warog et des PJ pour leur troisième mi-temps, le commando s'est joint à la fête. Il s'est rendu immédiatement dans la cabine de Sabreclair. La garde personnelle du Prince neutralisée à l'aide du sort Sommeil, les draconiens ont massacré "l'aristo" et sa compagne à l'aide de haches des mers et de magie.

sur 24. Pour assurer sa sécurité, le Prince-Pirate s'est récemment choisi une garde personnelle. Composée essentiellement de ses congénères, des Sivaks, cette garde le suit partout.

Pendant toute la durée de l'enquête, Garnet ne sort que la nuit. Histoire de brouiller les pistes des éventuels curieux, dès qu'il sort, trois chaises à porteurs sortent simultanément de son palais à trente minutes d'intervalle, escortée chacune de cinq gardes. Deux d'entre elles transportent des hommes dissimulés par des robes dans les quartiers chauds. La troisième dépose le Prince-Pirate à un entrepôt sur les docks où il demeure à chaque fois près de quatre heures. Pour compliquer encore la tâche des éventuels suiveurs, l'ordre de sortie des chaises à porteur change tous les soirs.

Tout comme Garnet, Duras Ohn-Chot se consacre corps et âme à son clan. Installé dans les appartements de son prédécesseur, il évite autant que possible de discuter du passé avec ses hommes. Le draconien est certes rompu aux coutumes minotaures, mais il ne peut pas inventer les souvenirs de sa victime. En cas de difficulté, il se repose sur son médaillon ESP. Duras reçoit chaque soir la visite de deux Bozaks invisibles. Grâce à leurs sorts d'Invisibilité, le Prince-Pirate peut lui aussi rejoindre l'entrepôt sur les docks.

Cet entrepôt, censé appartenir au clan de Garnet, est désert de jour comme de nuit. Il abrite pourtant de nombreuses caisses et quantité de barils. Une trappe dissimulée dans le sol permet d'accéder aux égouts. C'est par cette voie que les deux Princes-Pirates rejoignent chaque nuit l'antre de Lichen pour recevoir leurs ordres (Duras redevient visible une fois en sous-sols). L'itinéraire commence dans les égouts. Après une vingtaine de minutes de marche, les deux draconiens débouchent en extérieur, à plusieurs centaines de mètres des murs de la cité. Escortés à cheval par une poignée de Kapaks, ils se rendent dans les montagnes avoisinantes. L'entrée du repaire de Lichen est habilement dissimulée par des feuillages (cf. "Surprise sur prise").

Oh, y a pas l' feu !

Cinq jours après l'assassinat de Barahir Sabreclair, un incendie se déclare dans le port. De nombreux entrepôts prennent feu. Le vent propage dangereusement le sinistre à d'autres quartiers de la ville tant et si bien que la population s'organise rapidement pour éteindre les flammes. Cette habile diversion permet aux draconiens de canaliser l'attention sur le port pendant qu'ils s'occupent d'abattre leur prochaine cible. Leur victime n'est autre que Tolrek, le troisième Prince-Pirate de la cité. Alors que ce dernier assouvit sa passion pour le jeu dans un tripot du centre ville, une vingtaine de Kapaks et de Bozaks font une descente dans l'établissement, massacrant sans distinction clients et propriétaires. "Le renard" ne réchappe pas de la razzia.

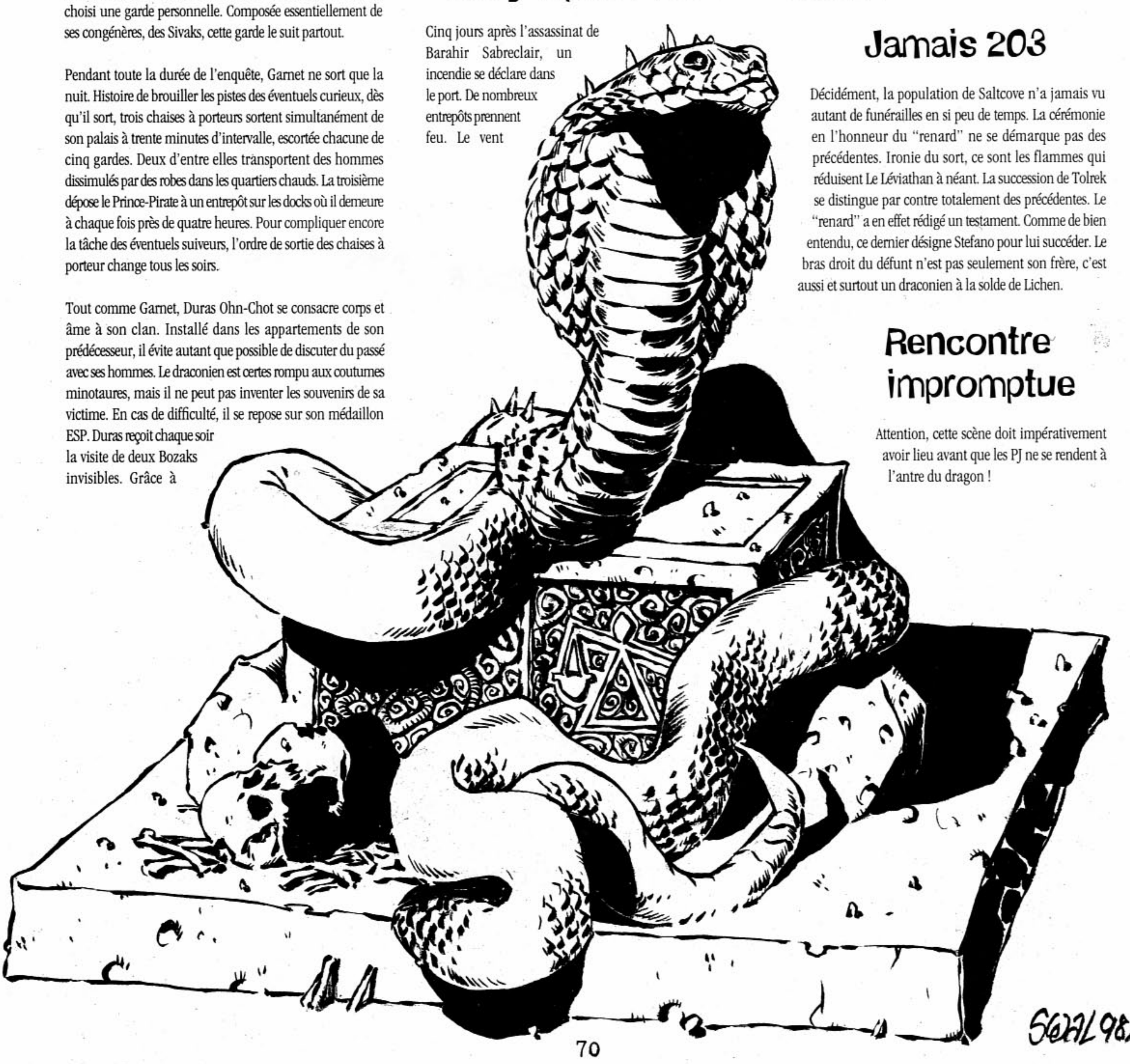
L'incendie maîtrisé, les PJ sont informés du massacre. En se rendant sur les lieux, ils découvrent non seulement le corps du Prince, mais aussi de nombreuses flaques d'acide et quelques traces d'explosion d'un rayon de trois mètres. En réalisant une enquête de voisinage, ils peuvent débusquer un témoin, Piel, un jeune garçon de huit ans qui, une fois calmé, soutiendra aux PJ que la salle de jeu a été attaquée par des hommes qui s'efforçaient de dissimuler leur peau de lézard sous leurs manteaux.

Jamais 203

Décidément, la population de Saltcove n'a jamais vu autant de funérailles en si peu de temps. La cérémonie en l'honneur du "renard" ne se démarque pas des précédentes. Ironie du sort, ce sont les flammes qui réduisent Le Léviathan à néant. La succession de Tolrek se distingue par contre totalement des précédentes. Le "renard" a en effet rédigé un testament. Comme de bien entendu, ce dernier désigne Stefano pour lui succéder. Le bras droit du défunt n'est pas seulement son frère, c'est aussi et surtout un draconien à la solde de Lichen.

Rencontre impromptue

Attention, cette scène doit impérativement avoir lieu avant que les PJ ne se rendent à l'antre du dragon !



En pleine journée, les enquêteurs sont accostés par Heinrich, un fidèle de Warog. L'homme leur annonce qu'un ami souhaite les rencontrer pour les aider dans leurs investigations. S'ils acceptent l'invitation, le messager les conduit dans les égouts. Après un long parcours labyrinthique, particulièrement difficile à mémoriser (Jet d'Intelligence à -8 ou de Sens de l'orientation à -5), ils débouchent dans un temple.

Ce lieu de culte, de taille modeste, semble quasiment désert. En réalité, il comporte de nombreux passages secrets où se cachent des gardes au cas où les PJ seraient mus par de mauvaises intentions. La grande prêtresse les reçoit dans la chapelle. Le Naga est lové sur un autel agrémenté d'une balance qui penche vers la droite (Jet de Religion pour reconnaître le symbole d'Hiddukel).

Siss' fait les présentations avant d'embrayer sur le sujet qui les intéresse, à savoir la mort des Princes-Pirates. À en croire ses dires, les meurtres menacent l'équilibre tout entier de la cité. Elle soupçonne d'ailleurs les autorités de Sanction d'être derrière tous ces événements. Le Naga sait en outre que les nouveaux Princes-Pirates ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes. Cette certitude n'est pas seulement appuyée par quelques témoignages de proches, mais aussi et surtout au fait que Garnet, Duras et Stefano étaient jusque-là ses fidèles paroissiens et que, depuis peu, ils désertent complètement le temple.

Siss' conclut la discussion en demandant aux PJ de la tenir au courant de l'avancement de leur enquête. Elle leur remet enfin à chacun un médaillon. Ces objets sont censés permettre aux PJ d'appeler des renforts en cas de problème.

Surprise sur prise

Lichen est tout sauf un dragon stupide. Malgré les quelques talents de ses draconiens (métamorphose, magie...), elle doit constamment leur donner des ordres pour éviter que leur stupidité ne leur fasse commettre des erreurs irréparables. Pour ce faire, elle s'est installée dans l'ancien havre d'un dragon. Ce petit complexe souterrain creusé dans une montagne située aux alentours de Saltcove est d'autant plus intéressant qu'il dispose d'une grande salle avec une piscine naturelle reliée à une rivière souterraine (une parfaite sortie de secours !).

Les cavernes comportent de nombreux couloirs et quelques salles dans lesquelles se reposent de rares draconiens. Les mesures de sécurité sont plutôt laxistes. Si les PJ évitent les quelques pièges (trappes avec épieux, flèches dissimulées) et s'efforcent de ne pas faire de bruit, ils arriveront sans problème jusqu'à l'antre de Lichen. Le couloir qui mène à cette vaste salle en forme de cuvette révèle une grande piscine et une petite île au centre de laquelle dort un gros dragon vert.

À partir de là, si les PJ se lancent au combat sans réfléchir, soyons francs, ils ont peu de chance de survivre. Les héros devront tout d'abord surmonter l'aura de Peur du saurien, éviter de s'étaler de tout leur long sur les bords de la piscine, avant de se retrouver nez à nez avec un dragon réveillé et un commando de draconiens munis d'arbalètes chargées de carreaux empoisonnés (cf. poison des Kapaks). Grâce à ses pouvoirs de Clairaudience, Lichen a en effet entendu les PJ pénétrer dans son antre. Elle a donc non seulement convoqué sa garde personnelle draconienne qui attend sagement dans les alcôves de la salle dissimulées par des rideaux, mais aussi lancé le sort Glisse sur l'entrée de la salle. À partir de là, référez-vous à la stratégie de combat de Lichen pour déterminer l'issue de la bataille. Si les PJ prennent la fuite, ils doivent faire face à un commando de draconiens à la sortie du complexe souterrain.

Si les PJ comprennent qu'ils n'ont aucune chance de s'en sortir vivants, il ne leur reste plus qu'à tenter de négocier.

"Il y a longtemps que je vous attendais. Quelle joie de vous rencontrer enfin, surtout toi Ilya ! Plusieurs années ont passé depuis notre séparation mais, comme je peux le constater, tu n'as pas manqué à tes devoirs. La livraison de tes compagnons de route vaut toutes les explications du monde. Viens à mes côtés mon ami, ta robe noire de magicien t'attend. Quant à vous, pauvres mortels, vous êtes désormais mes prisonniers. Dès que je me serai acquittée de ma mission, vous rejoindrez Sanction où vous serez soit incorporés aux armées de Takhisis, soit torturés jusqu'à ce que mort s'ensuive."

À ce niveau-là, Anaton, alias Ilya Gorkin, peut réellement rejoindre le camp de Lichen. Le dragon connaissant l'esprit tordu de son ancien cavalier, elle ne doutera pas une seconde de sa franchise. Cette foi inébranlable devrait lui permettre d'intervenir sous peu pour aider ses compagnons à s'évader.

La robe noire dont parle Lichen se trouve sur son île. Le dragon propose son aile pour que le sorcier rejoigne l'île pour s'en revêtir sur-le-champ. En se changeant, Ilya découvre un instant le tatouage qu'il porte sur le bras droit. Elen Taril l'aperçoit et le reconnaît immédiatement. Cette fois-ci, plus aucun doute n'est possible : "Anaton" est le sorcier qui a ravagé son village.

Prisonniers !

Les PJ sont enchaînés dans une salle du complexe souterrain de Lichen. Privés de leur équipement, ils ont peu de chance de s'échapper. Fort heureusement, ils ont deux atouts de choix. Pour commencer, Anaton peut aider les PJ à s'évader. La confiance absolue que lui voue sa monture lui permet en effet de préparer tranquillement un plan d'action. En outre, il y a les médaillons du Naga.
Que les PJ en usent ou pas importe peu car Siss' ne leur a pas dit toute la vérité. Ces médaillons n'agissent pas comme des "communicateurs", mais plutôt comme des yeux. Ils permettent ainsi à la grande prêtresse d'espionner tout ce que les PJ font. Naturellement, le Naga était aux premières loges lorsque ces derniers se sont rendus dans l'antre de Lichen.

Décidée à se débarrasser définitivement du dragon qui menace sa ville, Siss' réunit à l'aube du onzième jour une importante troupe pour aller délivrer les PJ et massacrer le dragon et ses "hommes-lézards". Des guerriers et des magiciens se rendent sur les lieux. Une partie d'entre eux se rendent jusqu'à la prison des PJ et les libèrent. Les autres foncent directement dans l'antre de Lichen.

Flashback

Au moment où Anaton pose le regard sur Lichen et entend sa voix, le magicien retrouve brusquement la mémoire. Outre son nom, Ilya Gorkin, il se rappelle toutes les atrocités qu'il a commises au nom de Takhisis. Les images de plusieurs centaines de massacres lui reviennent à l'esprit. Il revoit les milliers de visages de femmes, d'enfants, de vieillards en train d'agoniser. Le choc est terrible, insupportable. Il se rappelle enfin son seigneur et ami, Hullek Maîtrecrâne, un ogre dont la gigantesque armée n'attend qu'un ordre de la Reine des Ténèbres pour conquérir l'ouest.

N.B. : le visage d'Anaton devient livide et son corps se paralyse pendant toute la durée du flashback.

Le complexe souterrain pullule de draconiens. Il en sort de tous les côtés. Les PJ et leurs sauveteurs doivent littéralement se tailler un chemin jusqu'à l'antre du dragon. À leur arrivée, Lichen prend juste le temps de souffler avant de s'enfuir par la rivière souterraine.

Le conseil et l'ambassade

Au matin du septième jour, un bateau officiel pénètre dans le port de Saltcove. Il s'agit d'une ambassade de Sanction venue pour parlementer. Installée dans l'hôtel du Conseil, cette délégation doit s'entretenir avec les Princes-Pirates en début d'après-midi. Libérés dans la matinée, les PJ apprennent *in extremis* la tenue de cette réunion. Ils ne doivent pas traîner s'ils veulent y assister.

Lors de la réunion, l'ambassadeur Dalmat de Sanction propose un traité d'alliance entre Saltcove et Sanction. Aux termes de cet accord, le Conseil des Princes deviendra le plus puissant royaume pirate de tous les temps. Sanction s'engage en effet à placer sa flotte pirate sous l'autorité du Conseil des Princes en échange de 70 % de toutes les prises. Cette offre n'est ni du goût d'Ethir, ni de celui de Gultrax. Les trois autres Princes-Pirates sont bien évidemment disposés à signer.

Seule l'intervention des PJ peut empêcher les agents de Takhisis de gagner la cité de Saltcove à leur cause. Si la commission d'enquête profite de l'occasion pour révéler tout ce qu'elle sait, un grand combat éclate dans la salle du conseil. Gultrax, Ethir et les cinq gardes humains combattent aux côtés des PJ. La garde de l'hôtel des princes met 1D6 round(s) pour arriver sur place.

N.B. : la sécurité de la salle du conseil est assurée par une garde composée de cinq pirates et de cinq Sivaks sous forme humaine. L'ambassadeur Dalmat de Sanction est quant à lui accompagné de sa conseillère Irina et de deux ogres en armes.

Épilogue

Si les PJ ne s'en sortent pas vivants ou s'ils laissent les Princes-Pirates signer le traité d'alliance, Saltcove passe

dans le camp de Takhisis. À partir de là, Lichen dirige la cité depuis son repaire des montagnes. Elle profite d'ailleurs des mois qui suivent pour remplacer Gultrax et Ethir par des draconiens. Siss' ne baisse pas les bras pour autant. Elle prend plusieurs mois pour échafauder son plan d'action. Avec l'aide des PJ, elle a de fortes chances de libérer Saltcove du joug de la Reine des Dragons. Une fois la victoire acquise, les héros héritent naturellement de la direction des clans de pirates. Ils devront malgré tout surveiller constamment leurs frontières car Takhisis compte bien se venger un jour.

Si les PJ empêchent la signature du traité, le combat qui s'ensuit leur permet de découvrir la réelle identité des Princes-Pirates, à savoir des draconiens. Comprenant son échec, Lichen quitte la région. Les PJ sont fêtés comme des héros et succèdent bientôt aux Sivaks à la tête des différents clans.

Auteur : Michaël Croitoriu
Illustrations : Swal

LES PROTAGONISTES

Lichen

Dragon vert adulte, Neutre Mauvais

For : 15, Dex : 9, Con : 17, Int : 15, Sag : 13, Cha : 13

PdV : 62, CA : -2, TACO : 5, RM : 20%

Attaques : griffe/griffe/aile/aile/queue/morsure (1d8/1d8/1d8/1d8/2d8/2d10), souffle, sorts (amitié, charme-personne, glisse, hypnotisme, irritation, rayon débilitant, forme ectoplasmique, suggestion).

Défenses : immunité aux gaz, peur sur un rayon de dix-huit mètres, clairaudience sur un rayon de trente-six mètres, détection de l'invisibilité sur un rayon de dix-huit mètres.

Stratégie de combat : Lichen essaye en priorité d'éviter le combat à l'aide de ses sorts (Amitié et Charme-personne). Si sa tentative échoue, elle demande au plus puissant magicien et/ou guerrier de la protéger (Suggestion, Hypnotisme). Si sa tentative ne marche pas, elle tente d'affaiblir le plus puissant guerrier (Rayon Débilitant). Elle handicape ensuite les lanceurs de sorts et les guerriers restants (Irritation). Pour éviter la mêlée, Lichen prend son envol. Des hauteurs, elle use de son souffle. Dans tous les cas, si Lichen est sérieusement en danger, elle s'enfuit sans hésiter en plongeant dans la piscine en Forme ectoplasmique.

Lichen évite à tout prix de tuer Anaton. Si les sorts de Suggestion et d'Hypnotisme ne fonctionnent pas sur lui, elle laisse les draconiens le neutraliser à l'aide de carreaux empoisonnés.

Les Draconiens de Lichen

Bozak, Loyal Mauvais

PdV : 19, CA : 2, TACO : 17, RM : 20%

Attaques : griffe/griffe (1d4/1d4) ou arme, sorts comme un magicien niveau 4.

Sorts au choix : agrandissement, bouclier, mains brûlantes, projectile magique, sommeil, apparence altérée, invisibilité, lévitation, nuage puant, toile d'araignée.

Défenses : explosion sur un rayon de trois mètres à leur mort (1d6 de dommages), +2 aux JP.

Kapak, Loyal Mauvais

PdV : 13, CA : 4, TACO : 17, RM : 20%

Attaques : griffe (1d4) ou arme empoisonnée (JP contre poison ou paralysie pendant 2-12 tours).

Défenses : le corps se transforme en une flaque d'acide à leur mort (1d8 de dommages par round si on est pris dans la flaque).

Sivak, Neutre Mauvais

PdV : 29, CA : 1, TACO : 15, RM : 20%

Attaques : griffe/griffe/morsure (1d6/1d6/2d6) ou arme, Force de 18.

Défenses : quand un Sivak est tué par un humanoïde, il prend la forme de son meurtrier et la conserve pendant trois jours. Si son meurtrier n'est pas humanoïde, le Sivak s'enflamme immédiatement, occasionnant 2-8 points de dommage sur un rayon de trois mètres.

Habilité spéciale : un Sivak peut prendre la forme de sa dernière victime, à condition qu'elle soit humanoïde. Il conserve cette forme tant qu'il le désire.

Dalmat de Sanction

Humain, Prêtre de Takhisis niveau 7, Loyal Mauvais

PdV : 40, CA : 1 (Plaques +2), TACO : 16

Armes : bâton +2 (1d6 +2 / 1d6 +2).

Sorts de prêtre (5/5/2/1) : à choisir selon les circonstances parmi les sphères Générale, Astral, Combat (accès mineur), Création (accès mineur), Divination (accès mineur), Garde, Soins (accès mineur), Nécromancie (accès mineur), Protection, Conjuration.

Équipement : armure de plaques +2, bâton +2, parchemin de transmutation de pierre en boue, anneau d'invisibilité.

Stratégie : si le combat se présente mal, Dalmat utilise son parchemin sur le sol de la salle pour écarter ses adversaires de lui et s'enfuir.

Irina

Humain, Magicien des robes noires niveau 6, Loyal Mauvais

PdV : 13, CA : 4 (Bracelets de défense CA 6 + Dextérité), TACO : 19

Arme : dague +2 (1d4 +2 / 1d4 +2).

Sorts de magiciens mémorisés(4/2/2) : amitié, armure, feuille morte, projectile magique, ESP, ténèbres sur cinq mètres, clignotement, lenteur.

Équipement : potion de Métamorphose, bracelets de défense CA 6, parchemin de porte dimensionnelle.

Les gardes de Dalmat

Ogre, Guerrier niveau 6, Loyal Mauvais

PdV : 45, CA : 5, TACO : 13 (spécialisation + Force 17)

Arme : cimeterre +1 (1d8 + 3 / 1d8 +3), deux attaques par round.

Siss'

Grande prêtresse de Hidukkel, Naga, Chaotique Mauvais

PdV : 67, CA : 4, TACO : 11

Attaques : morsure empoisonnée (1d3) + poison (JP contre poison ou mort immédiate), constriction.

Habilités spéciales : regard charmeur (JP contre la paralysie), sorts (magicien niveau 5, prêtre niveau 4).

Sorts de magicien mémorisés : agrandissement, force fantasmatique, mur de brouillard, sommeil, apparence altérée, invisibilité, immobilisation des personnes.

Sorts de prêtre (3/2) : à choisir selon les circonstances parmi les sphères Générale, Divination, Garde, Nécromancie, Protection et Conjuration.

Les Serviteurs de Siss'

Guerriers, Humain, Loyal mauvais

PdV : 25, CA : 4 (cotte de mailles + bouclier), TACO : 17

Attaques : épée longue (1d8/1d12).

Magicien niveau 5 Humain, Loyal mauvais

PdV : 17, CA : 6 (dextérité), TACO : 19

Sorts mémorisés : glisse, mur de brouillard, projectile magique, vapeur colorée, cécité, l'irrésistible rire de Tasha, hâte.

Équipement : bâton, anneau de caméléon.

Gultrax "le sanguinaire"

Ogre, Guerrier niveau 8, Neutre

PdV : 60, CA : 3 (cotte de mailles +2), TACO : 10 (Force 18/91 + spécialisation).

Arme : hache d'armes +3 (1d8 +10 / 1d8 +10), deux attaques par round.

Ethir "le loup"

Humain, Guerrier niveau 8, Loyal Neutre
PdV : 58, CA : 1 (cotte de mailles + Dextérité), TACO : 11 (Force 17 + spécialisation).
Arme : épée à deux mains +3 (1d10 + 6, 3d6 + 6), deux attaques par round.

Le pirate moyen

Humain, Marin niveau 2, alignement variable
PdV : 11, CA : 8 (armure de cuir), TACO : 19
Arme : cimeterre (1d8 / 1d8).
Talents de voleur : Déplacement silencieux 20%, Se cacher dans l'ombre 20%, Détecter les bruits 20%, Grimper 80%.

LES HÉROS



Kal Es-Nal

Minotaure, guerrier niveau 6 Loyal Neutre

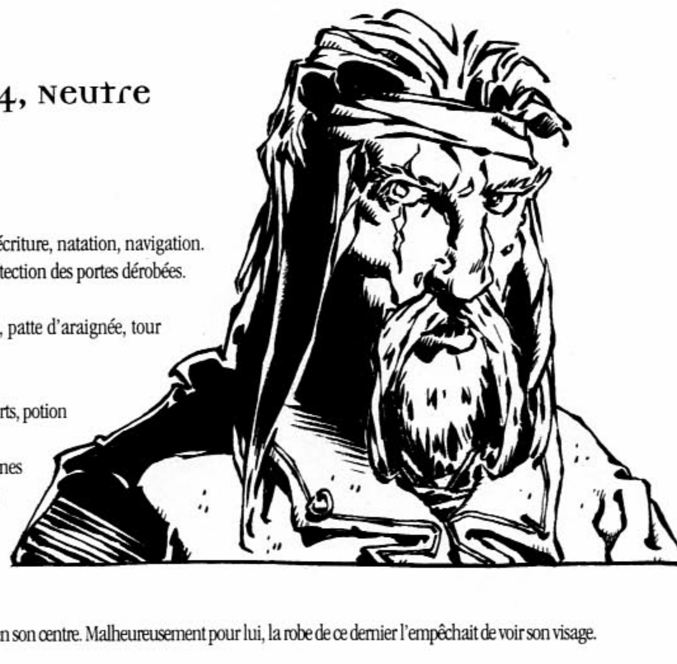
For : 18/91, **Dex :** 14, **Con :** 16, **Int :** 11, **Sag :** 10, **Cha :** 10
PdV : 50, **CA :** 4, **TACO :** 15

Compétences d'armes : sanguine (spécialisation), clabbard, lajang, shatang, forpann, coutelas.
Compétences diverses : expertise maritime, météorologie, natation, navigation, pêche, sens de l'orientation, utilisation des cordes.
Équipement : sanguine, trois shatang, harnais pour shatang, armure de cuir +2, potion de diminution, anneau de marche sur les eaux.
Histoire : fils cadet du Prince-Pirate minotaure, Kal a vécu quasiment toute sa vie sur un navire. Élevé dans l'honneur, il s'est élevé au rang de lieutenant du clan de pirates de son frère. Depuis plusieurs années, Kal a remarqué que son frère se rendait régulièrement et en secret dans les égouts de la ville. Il s'interroge sur la raison de ces visites nocturnes.

Elen Taril

Demi-elfe, guerrier/magicien niveau 4/4, Neutre

For : 16, **Dex :** 14, **Con :** 12, **Int :** 14, **Sag :** 12, **Cha :** 11
PdV : 20, **CA :** 4, **TACO :** 17, **SORTS :** (3/2)



Compétences d'armes : épée longue, épée courte, hache d'armes, dague, arc long.
Compétences diverses : combat aveugle, expertise maritime, herboristerie, histoire ancienne, lecture/écriture, natation, navigation.
Habilités raciales : 30 % de résistance aux sorts de sommeil et de charme, infravision à dix-huit mètres, détection des portes dérobées.
Livre de sorts :
<Niv 1> alarme, compréhension des langues, détection de la magie, lecture de la magie, mur de brouillard, patte d'araignée, tour mineur, vapeur colorée.
<Niv 2> corde enchantée, ESP, nuage puant, image miroir, invisibilité.
Équipement : hache d'armes +2, dague, arc long, carquois de vingt flèches, cotte de mailles, bouclier, livre de sorts, potion de lévitation, parchemin de Globe d'invulnérabilité mineur.
Histoire : fils unique d'une magicienne exilée de Silvanesti, Elen Taril a grandi dans un village des montagnes Khalkist. Sa vie bascule malheureusement un jour de printemps 334, date à laquelle un détachement des armées de Takhisis pénètre dans le village. Mené par un ogre en armure de Dragon vert et assisté par un sorcier des robes noires, la population est massacrée. Elen réchappe par chance à cette boucherie. Il quitte les montagnes et rejoint Saltcove où il se lie d'amitié avec Tolrek, surnommé "le renard". Au fil des ans, il est devenu un de ses fidèles lieutenants.
N.B. : lors de l'attaque de son village, Elen a remarqué un symbole sur la robe du sorcier, un diamant avec un oeil noir en son centre. Malheureusement pour lui, la robe de ce dernier l'empêchait de voir son visage.

Dragonlance



Tulfouk

Irda (actuellement sous forme humaine), voleur niveau 6, chaotique bon

For : 8, **Dex :** 19, **Con :** 10, **Int :** 15, **Sag :** 14, **Cha :** 13
PdV : 28, **CA :** 4, **TACO :** 18

Compétences d'armes : cimeterre, dague, arc long.
Compétences diverses : herboristerie, natation, premiers secours.
Habilité spéciale : peut assumer la forme de n'importe quelle race humanoïde.
Talents de voleur : Vol à la tire 60%, Crochetage 90%, Pièges 75%, Déplacement silencieux 55%, Se cacher dans l'ombre 50%, Détecter les bruits 45%, Grimper 90%, Attaque sournoise x 3.
Équipement : cimeterre +1, dague, arc long +1, carquois de vingt flèches, outils de voleur, herbes rares qui soignent à raison de 1d8 PdV (dix applications), potion d'ESP, anneau de feuille morte.
Histoire : même s'il se cache sous une forme humaine, Tulfouk n'en reste pas pour autant un Irda. Parti de son île pour retrouver son frère capturé par des pirates, il a rejoint le clan du Prince Ethir pour mener son enquête. Ayant acquis la certitude que les clans de Saltcove n'ont rien à voir dans l'enlèvement de son frère, il s'intéresse maintenant à Sanction.

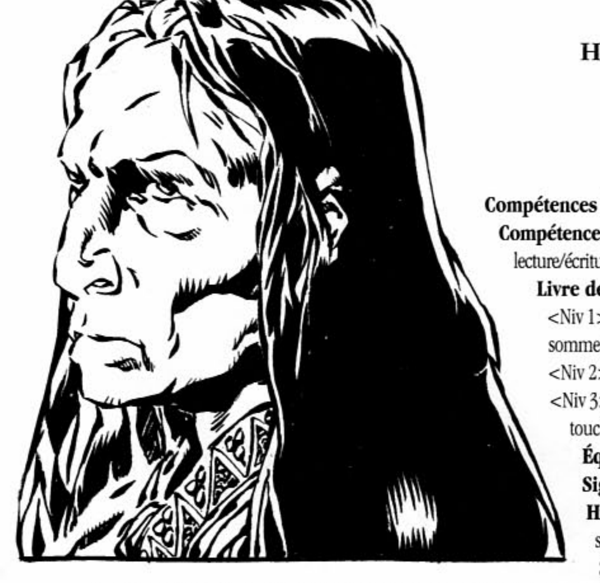
Gorlek Busla

Demi-ogre, guerrier/voleur niveau 4/4, chaotique neutre

For : 15, **Dex :** 18, **Con :** 12, **Int :** 11, **Sag :** 10, **Cha :** 13
PdV : 32, **CA :** 2, **TACO :** 17



Compétences d'armes : épée bâtarde (une main et deux mains), épée courte, hache de jet, dague.
Compétences diverses : combat aveugle, déguisement, natation, navigation, utilisation des cordes.
Talents de voleur : Vol à la tire 25%, Crochetage 40%, Pièges 40%, Déplacement silencieux 65%, Se cacher dans l'ombre 60%, Détecter les bruits 15%, Grimper 75%, Attaque sournoise x 2.
Particularité : combat avec deux armes.
Équipement : épée bâtarde, épée courte +2, deux haches de jet, armure de cuir +2, potion d'invulnérabilité.
Histoire : élevé dans la capitale de Blode, Gorlek s'est fait les dents dans les pires quartiers de la ville. Lorsque son père Gultrax quitte précipitamment Bloten, poursuivi par la garde de son Dictateur, il se joint à son groupe de coupe-gorge pour fonder un clan de pirates à Saltcove. Depuis ce jour, il n'a cessé d'écumer la Nouvelle Mer qu'il connaît désormais comme sa poche. Au cours de ses escapades, Gorlek a eu de nombreux démêlés avec les pirates de Sanction.

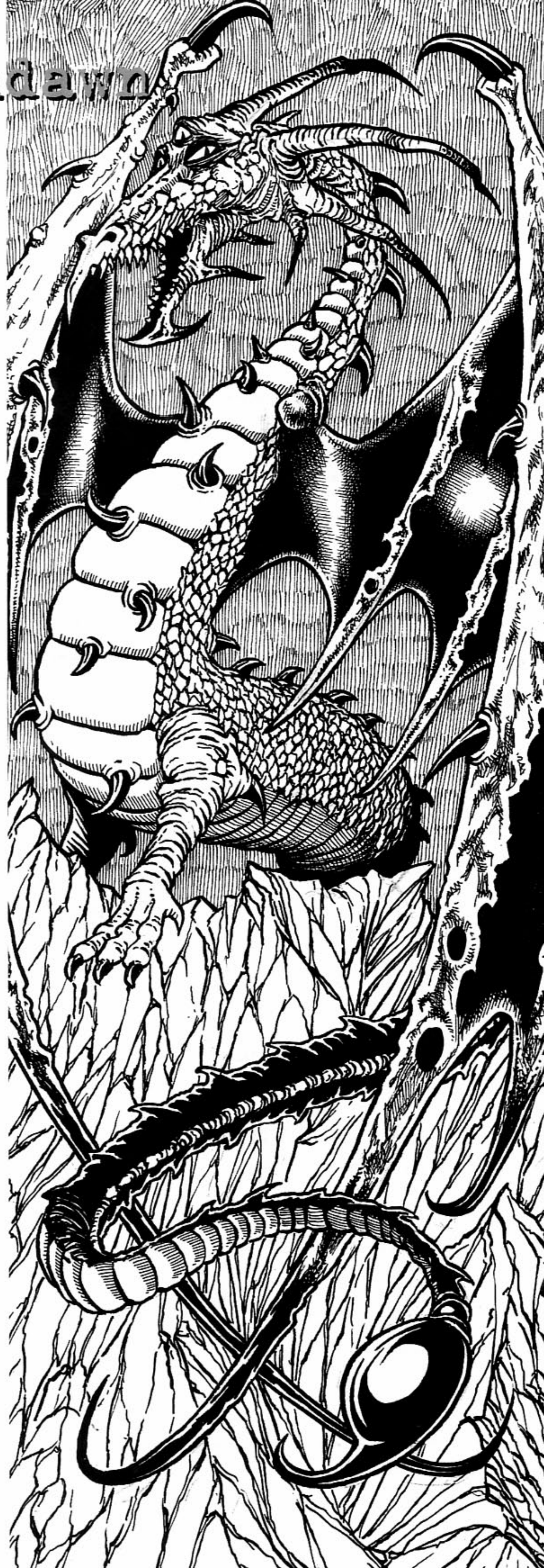


Anaton

Humain, magicien des robes noires niveau 6 neutre (jadis loyal mauvais)

For : 8, **Dex :** 12, **Con :** 10, **Int :** 18, **Sag :** 14, **Cha :** 17
PdV : 17, **CA :** 6, **TACO :** 19, **SORTS :** (4/2/2)

Compétences d'armes : bâton, dague.
Compétences diverses : connaissance des sorts, herboristerie, histoire ancienne, ingénierie, langues vivantes (ogre, gobelin, draconien), lecture/écriture, natation, navigation, religion.
Livre de sorts :
<Niv 1> armure, bouclier, compréhension des langues, lecture de la magie, mains brûlantes, poigne électrique, projectile magique, sommeil, toucher glacial.
<Niv 2> flèche acide de Melf, force, peur, rayon débilitant, sphère enflammée toile d'araignée.
<Niv 3> boule de feu, dissipation de la magie, éclair, immobilisation des personnes, protection contre les projectiles non magiques, toucher vampirique.
Équipement : bâton, dague, livre de sorts, bracelets de défense CA 6, sac sans fond, potion de forme gazeuse, parchemin de Mur de force.
Signe particulier : un tatouage sur le bras droit (un diamant avec un oeil noir en son centre).
Histoire : le passé d'Anaton est des plus nébuleux. Une terrible épreuve dont il ignore tout l'a laissé complètement amnésique. Selon ses frères de sang, il aurait été repêché non loin des côtes de Khur accroché à des débris de bateau. Incorporé dans le clan de Barahir Sabreclair pour ses talents de mage, il s'est rapidement taillé une place de choix aux côtés de celui que tout le monde appelle "l'aristo".
Passé : Ilya Gorkin de son vrai nom, Anaton était certainement l'un des mages les plus prometteurs des armées de Takhisis. Mage de bataille hors pair, il était l'un des hommes de confiance du Seigneur Dragon Hullek Maîtrecrâne. Secondé de son propre dragon, Lichen, sa magie fit de terribles ravages à travers les terres de l'Est. Promis à un avenir grandiose, il fut malheureusement désarçonné lors de l'assaut sur Khur. Les armées Dragon ne retrouvèrent jamais son corps.



Le retour du Ténébreux

Ce scénario s'adresse à un groupe de quatre à six Donneurs-de-Noms relativement expérimentés (au moins de Cercle 4), qui vont être confrontés à la manifestation d'une des pires menaces qu'ait connue Barsaive (rien que ça !), en la personne de Verjigorm, la plus puissante des Horreurs existantes. Posséder les suppléments *Horreurs* et *Secret Societies of Barsaive* permettra au meneur de jeu d'avoir à sa disposition la plupart des informations connues concernant Verjigorm. Mais ce n'est pas indispensable, puisqu'un résumé des événements et des motivations de l'Horreur est fourni avec l'aventure.

Quelques rappels sur Verjigorm

"La Grande Chasseresse", "la Tueuse de Dragons", "l'Horreur aux Mille visages", "la Manipulatrice", "le Ténébreux"... On ne compte plus les dénominations qui qualifient Verjigorm. Cette horreur, qui a déjà sévi lors du Châtiment précédent, a, il est vrai, une importance cosmogonique considérable dans le panthéon d'Earthdawn. Elle n'est rien de moins que le grand-père maléfique de toutes les races intelligentes de Barsaive. Ses premiers enfants, les horoïs, étaient des monstres qui se battaient entre eux et semaient la destruction sur leur passage. Mais l'un d'entre eux était différent. Son aspect évoquait celui d'un dragon, et ce sont ses neuf larmes qui créèrent successivement les dragons, puis toutes les races de Donneurs-de-noms. Se dénommant lui-même Pourfendeur de la Nuit, l'horoï draconique se révolta contre ses frères malfaisants et contre son père, qu'il chassa du Monde Matériel, au prix de sa propre destruction. Avant d'être banni du Monde Matériel, Verjigorm projeta en effet une monstrueuse boule d'énergie sur son fils rebelle et sur ses enfants. L'horoï protégea sa progéniture sous ses longues ailes, mais ne put survivre à la déflagration.

Le Ténébreux, quant à lui, jura de revenir et de punir tous les enfants de son fils indigne, et plus particulièrement les dragons.

Fracas-de-Foudre

On dénombre officiellement sept Grands Dragons dans la Province de Barsaive. Pourtant, il en existe au moins un autre, dénommé Fracas-de-Foudre, dont on ignorait jusque-là l'existence. Ce dragon n'a pas été réveillé et n'est jamais apparu au grand jour depuis la fin du Châtiment. À l'instar de certains de ses pairs, il a été enfermé dans un cocon par les adorateurs de la Grande Chasseresse, sur le Plan Matériel et non pas Astral, contrairement à d'autres victimes. La période d'incubation de Fracas-de-Foudre est pratiquement arrivée à terme. Le grand Dragon a repris conscience et s'apprête à se transformer physiquement. Mais juste avant cela, il va lancer un puissant appel psychique, capté par les PJ, qui constituent son dernier espoir. S'ils lui portent secours, les PJ se retrouveront nez à nez avec Verjigorm. Plusieurs milliers d'années plus tard, l'histoire se répète. Quelle en sera, cette fois, la conclusion ?

Monts du Tonnerre, 1508 TH.

L'aventure commence dans la région des Monts du Tonnerre, au sud-est de Barsaive, en pleine saison des pluies. Le terrain environnant est verdoyant : fougères, mousses et ronces serpentent entre des

bosquets de conifères et de hêtres. Depuis plusieurs jours, les PJ longent une grande rivière qui doit les mener droit à la Mer d'Arras, dans l'une des villes portuaires de la côte, leur destination finale. À vous de déterminer la raison de ce voyage, qui doit s'inscrire dans votre campagne.
Nos héros ont bien progressé ces derniers temps, même s'il leur reste au moins trois jours de randonnée avant d'atteindre la fameuse mer orientale. Les dernières journées ont été assez éprouvantes, étant donné les difficiles conditions climatiques - pluie et vent fort. Les aventuriers espèrent trouver un abri en ce milieu d'après-midi orageux. Ils devraient donc être soulagés en apercevant un tout petit village de type t'skrang, construit aux abords de la rivière. S'ils s'approchent du hameau, ils seront surpris de constater que le lieu est apparemment désert, les bâtisses étant même barricadées. Laissez-les déambuler dans cette ville fantôme, avant de décrire un bruit étouffé en provenance d'une des maisons. Si les PJ frappent à n'importe quelle porte, personne ne leur répond. S'ils en enfoncent une (Protection 3, points de vie : 5), ils se retrouvent nez à nez avec des villageois prostrés, effrayés et pour certains paranoïaques. La plupart refusent de répondre à leurs questions, mais si les PJ insistent et savent se montrer persuasifs, ils pourront glaner quelques renseignements auprès de ces habitants, de race t'skrang en majorité, et pour certains ork. Voici les informations et les racontars qu'ils peuvent apprendre :
- le village se nomme Tyraliss. Il a été fondé par des T'skrangs, qui employaient des esclaves orks, affranchis depuis. Les deux communautés vivent aujourd'hui dans une relative harmonie.
- la "cheminée de l'enfer", un piton rocheux doté d'un profond cratère et situé à une vingtaine de kilomètres à l'ouest du village, s'est remise à cracher de la fumée ces derniers temps. Un signe funeste, selon les légendes locales.
- d'étranges dragons ont été aperçus au-dessus de la région. Ils présentaient un aspect visiblement corrompu par une force maléfique (excroissances écailleuses, membres transformés, etc.).
- le chef du village, Skigg, et son domestique ork, Gorusk, ont mystérieusement disparu il y a deux semaines.
- devant la multiplication de ces funestes augures, la panique s'est emparée du village, ce qui explique les barricades installées devant les portes des demeures.

Les PJ peuvent fort bien ne pas s'intéresser au village et à ses habitants et poursuivre leur marche. Dans ce cas, ils risquent de passer à côté d'indices intéressants. Sans compter que s'ils ont gagné la confiance des villageois, ils pourront passer la nuit au sec !

Appel de détresse

Après une courte nuit, plus ou moins confortable selon leur lieu de bivouac, les PJ reprennent leur chemin vers l'est, en longeant la rivière. En fin de journée, ils aperçoivent un immense piton rocheux qui se dresse à quelques dizaines de mètres sur leur gauche. Avant qu'ils n'aient décidé quoi que ce soit, les personnages perçoivent soudain une sorte de message télépathique, ou plutôt une sensation. Elle émane clairement de la cheminée rocheuse qu'ils viennent de remarquer. Chaque PJ ressent une très forte émotion, qui se traduit par une demande à l'aide. Ce ne sont pas des mots qui leur viennent à l'esprit, et pourtant les PJ saisissent parfaitement le sens du message, qui visiblement n'est qu'à sens unique. La créature a besoin d'être secourue et elle récompensera très fortement ses sauveteurs. Instinctivement, les PJ saisissent l'authenticité de cet appel psychique et ne décèlent aucun coup fourré. Ils sont, visiblement, le dernier espoir de la créature.

Si les PJ ignorent cet appel, ils seront littéralement harcelés psychiquement les jours qui suivent. Il leur est ainsi impossible de trouver le repos et leurs pensées sont constamment envahies par les appels à l'aide de la mystérieuse créature. S'ils persistent à ignorer l'appel à l'aide, vous devrez alors les faire capturer une nuit par un groupe d'Adorateurs du culte de la Grande Chasseresse, bien trop nombreux pour qu'ils aient une chance de leur résister (trente hommes, par exemple). Les PJ sont alors emmenés au fond du cratère, où ils sont attachés à des poteaux. Laissez-leur alors une occasion de se libérer et confrontez-les aux choix délicats présentés au paragraphe "Dragon en cocon", plus loin.

La cheminée rocheuse

Si les PJ décident de porter secours à la créature qui les a mentalement implorés en remontant à la source de l'appel, ils se retrouvent en bas de la cheminée rocheuse. Mesurant cent cinquante mètres de hauteur, sa forme évoque une monstrueuse fourmilière rocheuse. L'escalade, si elle s'avère fatiguante, ne semble pas trop difficile, car les parois ne sont pas à la verticale. Quand les PJ commencent à grimper sur ce monticule rocheux, décrivez-leur une légère odeur de charogne, sans préciser d'où elle peut provenir (l'odeur est assez diffuse). Il s'agit, en fait, des cadavres en décomposition de plusieurs malheureux, tombés dans les nombreux pièges qui parsèment la paroi rocheuse. Espérons pour les PJ qu'ils se montreront prudents en reniflant cette odeur de mort. Les gardiens des lieux ont effectivement truffé la paroi de fosses dissimulées hérissées de pieux, dont ils connaissent par cœur les emplacements.
Chaque fois que le groupe de PJ a progressé de dix mètres en hauteur, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, l'un des personnages du groupe (déterminé aléatoirement) risque de déclencher l'ouverture d'une trappe, s'il ne détecte pas le piège auparavant. à partir du moment où les PJ s'attendent à ce type de piège, diminuez le seuil de détection des pièges, qui passe à 7.

LES FOSSES DE LA CHEMINÉE
Seuil de détection : 12
Seuil de désamorçage : 10
Mode de déclenchement : zone sensitive
Initiative : 12
Effet : Dommages de niveau 15

Quand ils arrivent au sommet de la cheminée, les PJ découvrent un gardien humain, armé d'un fléau d'armes et portant une armure métallique. Il ne cherche pas à se cacher et les regarde en souriant. Il se nomme Drako, et va tout faire pour dissuader les PJ de pénétrer à l'intérieur du cratère. En cherchant à s'attirer leur confiance, d'abord : le lieu mènerait vers une région maudite ; il en est le gardien et veille à empêcher les inconscients de s'y rendre, etc. S'ils refusent de l'écouter, Drako leur conseillera une dernière fois de rebrousser chemin, avant de les attaquer, par surprise, si possible. Après un premier tour de combat sous forme humaine, il se transforme en petit dragon, d'environ deux mètres de long. La créature est un drake (décrit dans le supplément *Secret Societies of Barsaive*), corrompu par la magie de Verjigorm, qui plus est.
Sous sa forme draconique, Drako ressemble à un dragon ayant quelque peu muté : doté de trois yeux, il présente des excroissances écailleuses un peu partout, et possède une queue de scorpion. Il se battra jusqu'à la mort.

Descente aux enfers

S'ils ont vaincu le gardien de la cheminée, les PJ peuvent entamer leur inquiétante descente. Un chemin s'offre à eux : une rampe, creusée dans les parois du cratère, s'enfonce profondément dans les entrailles du monticule, en suivant une trajectoire en colimaçon.

Durant toute cette descente, vous allez devoir soigner l'ambiance, inquiétante, voire malsaine : la rampe hélicoïdale est plongée dans les ténèbres au fur et à mesure que les PJ s'enfoncent dans les profondeurs du gouffre ; on entend d'étranges pulsations, comme des battements de cœur amplifiés ; des cris humains étouffés remontent parfois des abysses du gouffre... S'ils observent les murs, les PJ discernent régulièrement des inscriptions gravées. Elles sont en langue humaine, leur seuil de compréhension étant fixé à 10 (les PJ peuvent faire appel à leur Talent Lecture & Écriture : Humain ou à la Compétence Langues Étrangères : Humain). Si au moins un PJ déchiffre ces textes, il découvre des messages énigmatiques, du genre : "Domaine du Ténébreux", "Le Nouvel ordre mondial est proche" ou encore "Les astres sont propices".

Au fur et à mesure de la descente, décrivez aux personnages d'étranges et énormes "œufs" de pierre, incrustés sur le bord de la rampe, distants d'environ vingt mètres. D'un diamètre supérieur au mètre, ces œufs luisent par intermittence d'une faible lueur ambre. Si les aventuriers essayent d'en détruire un, ils constateront que la carapace qui le protège est très dure (Protection Physique : 15, Protection Mystique : 12, Points de vie : 25). Ils ne pourront le détruire qu'au prix d'efforts prolongés, et au détriment de toute discrétion. Tenez compte de la destruction éventuelle d'un de ces œufs pour le final (en diminuant le nombre d'attaques lors de l'évasion finale, cf. plus loin). Mais n'oubliez pas les inconvénients de cette action : le bruit rameute un groupe de huit à dix Adorateurs de la Grande Chasseresse. Il serait étonnant que les PJ persistent à éliminer méthodiquement toutes ces coriaces créatures apparemment inoffensives lors de leur descente.

Les autres incidents qui émaillent cette descente aux enfers sont à orchestrer dans l'ordre et de la manière qui vous conviennent le plus :

- Ayant entendu les intrus, des adorateurs de Verjigorm, dissimulés dans un temple souterrain, actionnent un mécanisme qui fait tomber une énorme boule de roche juste derrière les PJ. Elle se met à rouler vers les PJ, en suivant la rampe hélicoïdale (un peu à la "Tomb Raider"!). Les PJ ont quelques secondes pour réagir. La meilleure solution consiste à se laisser tomber dans le vide en se rattrapant au rebord de la rampe. Il faut pour cela réussir un test de Dextérité (dés d'action correspondant au niveau de l'attribut) contre un seuil de difficulté de 6 ou faire appel à un Talent approprié.

- Les PJ croisent un groupe de six adorateurs de Verjigorm qui se dirigeaient vers la sortie. Ce ne sont pas vraiment des guerriers, et ils essayent d'abord de duper les visiteurs, en leur disant qu'ils sont de pauvres victimes qui cherchent à échapper au danger d'un dragon maléfique. S'ils ne peuvent éviter l'affrontement, ils se serviront au maximum de leur Talents de Nécromanciens.

- Les PJ sont abordés par Skigg, le T'skrang, et Gorusk, l'Ork, du village Tyraliss. Tous deux présentent d'étranges mutations

sur le corps : crocs surdimensionnés, excroissances osseuses, pigmentation sombre. En fait, ils ont été enlevés par les Adorateurs de la Grande Chasseresse, avant d'être corrompus par la magie de Verjigorm, qui compte à terme transformer tous les habitants de Barsaive. Ils tentent de s'attirer la sympathie des PJ en les remerciant d'être venus les délivrer. Mais à la première occasion, ils les attaqueront, par surprise si possible.

Dragon en cocon

La rampe débouche finalement sur un large plateau de roche d'au moins vingt mètres de diamètre, entouré d'un écœurant bain bouillonnant d'où émane une lueur spectrale. Le liquide, de couleur verte et d'apparence visqueuse, émet en permanence de sinistres gargouillis et dégage des vapeurs nauséabondes. Sur la paroi, une autre inscription a été gravée : s'ils la déchiffrent (selon la même méthode que précédemment), ils liront : "Verjigorm, la Grande Chasseresse".

Enfin, un énorme cocon trône en plein milieu du plateau. On distingue une silhouette à l'intérieur qui ne laisse aucun doute quant à l'identité de l'occupant : un dragon. De multiples filaments relient le cocon à des parois attenantes au liquide verdâtre. Un cri psychique est soudain envoyé aux PJ : un ultime appel à l'aide. Pas de doute, il provient de l'intérieur du cocon. Le dragon est très affaibli et semble incapable de déchirer sa gangue, visiblement vivante.

S'ils tentent de détruire le cocon, les PJ constateront que sa surface externe est extrêmement résistante. Ils n'y parviendront pas. En revanche, s'ils pensent à couper les filaments, assez tendres, ils tueront le cocon, qui en sera instantanément fragilisé. Le dragon parvient alors à le déchirer de l'intérieur et à se libérer. Les PJ constatent qu'il ne présente pas de mutations apparentes. Ils ont agi à temps.

Le réveil de Verjigorm

Verjigorm est vénéré par plusieurs cultes dans Barsaive, même si celui de la Cheminée de l'Enfer en est un majeur. Hélas pour eux, tandis que les PJ descendaient en suivant la rampe, certains adorateurs du Ténébreux ont décidé de se sacrifier afin d'invoquer leur grand Maître. À peine le dragon s'est-il libéré que le liquide glauque se met à bouillonner encore plus, précédant de peu l'apparition d'une énorme créature qui n'est autre que Verjigorm. Haut de cinq mètres au garrot, long de quinze mètres, sa tête est dotée de trois paires d'yeux et sa bouche béante est hérissée de crocs de dix centimètres. De multiples cornes ornent son corps aux éclats métalliques. Il tend vers les PJ son cou interminable.

Face à cette vision plus qu'impressionnante, les PJ risquent légitimement de se demander ce qu'ils peuvent bien faire maintenant, sinon attendre la fin. Leur salut va venir, bien sûr, du dragon fraîchement libéré. Anticipant la réaction de Verjigorm, Fracas-de-Foudre leur hurle de s'accrocher le plus vite possible à ses pattes ou de grimper sur son dos. Laissez les PJ réagir, tout en leur décrivant Verjigorm en train de gesticuler. De l'énergie commence à crépiter autour de ses membres supérieurs. Si certains PJ refusent d'obéir au dragon, tant pis pour eux (il faut savoir prendre les bonnes décisions dans les situations critiques). Après quelques instants, Fracas-de-Foudre s'élève dans les airs, ses ailes soudainement déployées claquant tel un gigantesque coup de fouet. Il emmène avec lui les personnages qui l'ont écouté et laisse les autres à leur triste sort....

L'ascension aérienne est très rapide, mais les PJ qui observent Verjigorm ne manquent pas de remarquer une formidable boule d'énergie se constituer au-dessus de l'Horreur et grossir à vue d'œil. Après quelques secondes, son diamètre atteint pratiquement celui du cratère de la cheminée, soit une trentaine de mètres. Verjigorm est en train de reproduire l'attaque qu'il avait lancée contre le père des dragons à l'aube des temps. L'énorme sphère de feu, d'une incommensurable puissance, est soudain projetée sur le dragon et ses protégés tandis qu'ils poursuivent leur ascension infernale.

À partir de ce moment-là, vous devrez compter les tours et faire en sorte de maintenir un final haletant. Le dragon, affaibli, tente d'accélérer son vol et d'atteindre la sortie avant d'être rejoint par la sphère de feu. Mais à peine s'est-il élevé d'une quinzaine de mètres que sa progression est freinée par les gardiens des lieux, d'étranges appendices vermiformes dotés de crocs et de griffes. Les fameux "œufs" luisants que les PJ ont peut-être remarqués en descendant abritent en fait des créatures invoquées par les Membres du Culte de la Grande Chasseresse. Leur rôle consiste à ralentir, voire immobiliser, les dragons qui tenteraient de s'échapper. Sous leur carapace chitineuse, leur forme évoque celle d'un énorme ver, capable de se projeter et de s'enrouler autour du dragon, dès que celui-ci arrive à portée. Bien entendu, un appendice vermiforme unique ne peut stopper net le vol d'un grand dragon, même affaibli. Mais chaque fois que le dragon atteint un nouveau palier, tous les vingt mètres environ, deux nouveaux appendices s'enroulent autour de lui. Si la vitesse du dragon est trop réduite, la boule de feu le rattrapera.



Le dragon est trop affaibli et trop concentré sur son vol pour se charger des appendices. C'est donc aux PJ qu'incombe la tâche d'éliminer d'une manière ou d'une autre ces liens organiques.

L'évasion

Un appendice vermiforme, après s'être enroulé autour d'un membre du dragon, est automatiquement entraîné hors de sa cavité rocheuse (et de sa coquille) par le dragon et n'est dès lors plus protégé par l'épaisse carapace que les PJ ont peut-être remarquée. Mais le corps de la créature, à la base, est doté de multiples griffes qui s'accrochent à la paroi, qu'elle déchire au fur et à mesure que le dragon l'entraîne vers le haut. Demandez aux PJ d'exprimer leurs intentions. Leurs possibilités sont, de fait, relativement simples :

- soit ils n'agissent pas contre les tentacules, ce qui les condamnerait à mort ;
- soit ils décident de trancher les appendices à leur niveau, que ce soit avec une arme de contact ou avec un Talent ;
- soit ils tentent de détruire l'appendice vermiforme en visant la masse gélatineuse principale, à la base de la créature.

Il faudra cinq tours au dragon pour sortir de la cheminée et échapper à la sphère de feu. La vitesse du dragon, légèrement supérieure à celle de la sphère, va être réduite par les appendices vermiformes qui tentent de le retenir. Tout va donc dépendre du succès des PJ à rapidement éliminer ces liens organiques. Considérez qu'au départ, trois "zones" d'environ dix mètres séparent Fracas-de-Foudre (et les PJ) de la sphère d'énergie. À chaque tour, deux nouveaux appendices s'enroulent autour du dragon.

La vitesse relative du dragon par rapport à la sphère est la suivante :

- aucun appendice : +1 zone par tour
- un ou deux appendices : même vitesse que la sphère
- trois appendices : -1 zone par tour
- quatre appendices : -2 zones par tour
- cinq appendices ou plus : -3 zones par tour

À la fin de chaque tour, comptabilisez le nombre d'appendices qui gênent la progression ascensionnelle du dragon, ce qui vous permettra de déduire combien de zones séparent désormais le dragon de la sphère. Appliquez ensuite les effets qui suivent :

- trois zones ou plus : aucun effet
- deux zones : légère brûlure. Les PJ encaissent chacun des dommages de niveau 20 (1D20 + 1D8 + 1D6, tirés séparément pour chaque personnage). Ces dégâts sont diminués par la Protection Physique et la Protection Mystique de chaque PJ, au choix.
- une zone : forte brûlure. Les PJ encaissent chacun des dégâts de niveau 30 (1D20 + 1D10 + 1D8 + 2D6). Les Protections Physiques ou Mystiques réduisent les dommages.
- 0 zone ou moins : le dragon et les PJ ont été rejoints par la déflagration. Ils sont instantanément carbonisés.

Si, à la fin du cinquième tour, le dragon et ses passagers n'ont pas été rejoints par la sphère, ils s'en sortent, plus ou moins brûlés.

On comprend l'importance pour les PJ de réussir à trancher rapidement les liens qui ralentissent le dragon. Comme on l'a vu, deux méthodes s'offrent à eux :

1 - Trancher l'appendice au niveau du dragon

L'avantage de cette solution est que le tentacule est immédiatement et facilement accessible. En revanche, cette partie de la créature est plus résistante que la masse principale, à la base, et est en outre dotée de crocs qui lui permettent de riposter (l'appendice n'attaque que les personnages qui se sont engagés au corps à corps). Si les PJ réduisent les points de vie de l'appendice à zéro, celui-ci est alors tranché.

Appendice :
Nombre d'attaques : 1
Attaque : 9 Dommages : 12
Initiative : 12
Points de vie : 20
Défense magique : 8
Défense physique : 10
Protection physique : 5
Protection mystique : 3

2 - Viser la masse principale

L'avantage de cette option réside dans le fait que la Masse, constituée de chair gélatineuse, est plus facile à détruire que l'appendice, et n'effectue aucune attaque en retour. L'inconvénient est qu'elle plus difficile à atteindre pour les PJ. Si les points de vie de la masse sont réduits à zéro, elle ne peut plus retenir le dragon.

Masse principale :
Points de vie : 25
Défense magique : 8
Défense physique : 6
Protection physique : 2
Protection mystique : 3

Conclusion

Si les PJ échappent à la sphère de feu, ils sont les témoins privilégiés du plus fantastique feu d'artifice jamais observé sur Barsaive. La boule énergétique continue de monter très haut dans le ciel, avant d'exploser dans une décharge lumineuse d'une intensité prodigieuse qui éclipse même la lumière du soleil. Durant cinq jours complets, la province sera illuminée par ce nouvel astre, la nuit disparaissant totalement durant ce laps de temps.

Le grand dragon, quant à lui, tiendra promesse et proposera soit de l'or, soit de la puissance. Les PJ doivent choisir avant.

S'ils choisissent l'or, Fracas-de-Foudre leur remet la somme considérable de 3 000 pièces d'or, soit l'équivalent de 30 000 pièces d'argent, à se répartir entre eux.

S'ils choisissent la puissance, le dragon augmente de cinq points le niveau de Karma de chaque personnage.

En plus de cela, les PJ ont droit à leurs traditionnels Points de Légende. Devant l'importance de l'événement auquel ils ont survécu, les PJ peuvent se répartir 10 000 Points de Légende. Et ils ont, en Fracas-de-Foudre, un allié de premier ordre, qui leur doit désormais un service. En revanche, il est plus que probable que les aventuriers n'en ont pas fini avec Verjigorm et ses adorateurs, ennemis récurrents aux agissements sournois que vous êtes invités à faire réapparaître dans votre campagne.

Auteur : Léonidas Vesperini
Illustrations : Alexis Santucci

Les PNJ

Drako, le drake corrompu

Dextérité : 14
Force : 16
Endurance : 13
Perception : 16
Volonté : 17
Charisme : 14
Initiative : 17
Nombre d'attaques : 4 (1 sous forme humaine)
Attaque : 16
Dommages : Morsure : 20 ; Griffes (x2) : 19 ; Queue de scorpion : 22 + venin (Dommages, niveau 9) ; Fléau d'armes (sous forme humaine) : 21
Sorts : Incantation : 16
Déplacement
Course : 240, Combat : 120

Combat
Défense Magique 18, Défense Physique 16, Défense Sociale 17, Protection Mystique 9, Protection Physique 15 (7 sous forme humaine).
Dommages
Points de vie 62, Blessure grave 18, Seuil d'inconscience 54.
Karma :
Dés : 1D10 + 1D6 ; Points : 18
Pouvoirs : Armure d'Écailles 10, Vision Astrale 10, Étouffement de la magie 3, Perturbation du destin 5, Souffle 12, Peur 15, Régénération 8, Contremagie 12

Les adorateurs de Verjigorm

Attributs des Nécromanciens humains (*Earthdawn*, p.85). Talents Ma"trisés : tous les talents de Nécromancien, jusqu'au 5ème Cercle.

Fracas-de-Foudre

Reprenez les attributs du Grand Dragon (*Earthdawn*, p. 300), en n'oubliant pas que celui-ci est très affaibli. Le seuil de difficulté de tous ses tests subissent un malus d'au moins 6.

Verjigorm

Il est inutile de fournir les attributs de cette Horreur majeure, puisqu'il est quasi impossible pour les PJ de l'éliminer. Reportez-vous au supplément Horreurs, p.72 pour une description et une liste des Pouvoirs ou, à défaut, p.311 d'*Earthdawn*.

Gorusk, l'Ork et Skigg, le T'skrang

Reprenez les attributs des archétypes Cavalier Ork (p.71) et Maître d'Armes T'skrang (p.81) d'*Earthdawn*, en y apportant les modifications suivantes :

Gorusk : Initiative : Dés : 1D8+1D6 ; Force : Niveau 10 (dommages Masse d'Armes : niveau 14) ; points de vie : 50 (Seuil d'inconscience : 43 / Blessure Grave : 14)

Skigg : Initiative : Dés : 1D10 +1D8 ; Force : Niveau 8 (dommages avec l'épée : niveau 13, avec l'attaque caudale de niveau 11) ; points de vie : 46 (39/13) ; Queue empoisonnée : poison efficace si l'attaque caudale cause des dommages (Poison de type Dommages, Niveau 8).



L'ENFANT DE L'HIVER

Cette aventure est prévue pour quatre ou cinq samouraïs honorables de rang 1 ou 2. Les suppléments *Way of the Dragon* et *City of Lies* peuvent s'avérer utiles.

Au commencement

Cette tragédie conte l'histoire d'une ambition démesurée et de ses répercussions.

Il y a plus de quarante années de cela, le clan du Dragon abritait en son sein l'un des plus puissants shugenjas de l'empire. Agasha Mitsuhide, tel était son nom, était en outre le daimyo de sa famille. Convaincu que les moines combattants de la famille Togashi étaient trop éloignés des réalités du monde pour diriger efficacement le clan, il tenta d'en prendre le contrôle. La tension entre les deux familles ayant atteint un niveau alarmant, Togashi Yokuni intervint. Estimant la sagesse et les capacités de Mitsuhide, il lui dévoila sa véritable nature. Peu après, les rivalités familiales cessèrent et le shugenja fit part de son désir de se désintéresser des affaires de sa famille. Mais contrairement à ce que tous pensèrent alors, il était bien loin de s'engager sur le chemin qui mène à la sagesse. La révélation de la nature draconique de Togashi ainsi que la fin de ses ambitions menèrent Mitsuhide sur les voies sinueuses de la folie. Il envisagea alors de se venger de son seigneur. Ce n'est qu'une vingtaine d'années plus tard qu'il découvrit enfin l'instrument de cette vengeance, Mirumoto Mariko. Il sut percevoir immédiatement le potentiel de cette jeune enfant : s'arrangeant pour éliminer discrètement ses parents, il devint son mentor. Durant les années qui suivirent, il s'occupa de la formation de la jeune femme. Il la forgea comme on forge une lame, déterminant son caractère, en faisant une parfaite samouraï, une artiste de génie... La connaître donnait un sens nouveau au mot perfection, mais il avait su distiller un terrible venin : sa magie et sa folie avaient altéré l'âme de Mariko autant que ses capacités. Le plan du shugenja était de faire en sorte que Togashi tombe amoureux de la jeune femme et qu'ensemble ils conçoivent un enfant (il ignorait l'existence de Togashi Hoshi). Des années de recherche lui avaient permis de concevoir une drogue susceptible de faire oublier l'événement à Togashi: il aurait alors pu sans mal prendre le contrôle de l'enfant-dragon et donc d'une source de puissance incommensurable. Mais ses plans furent interrompus par le mariage arrangé de Mariko avec un puissant daimyo du clan Lion. Accompagnant sa protégée, il se mit au service de ce seigneur en attendant l'occasion d'accomplir sa vengeance. Profitant d'un voyage de la jeune femme au manoir Togashi, il la poussa à agir. Elle n'était que beauté et perfection, une flamme sur laquelle même Togashi était obligé de venir se brûler. Ils s'aimèrent d'un amour fou et sans limites, mais l'infini sagesse de Togashi illumina l'âme de la jeune femme. En un instant, elle comprit qu'elle n'avait été qu'un objet entre les mains de son maître. Brisée, elle fit ingurgiter la potion de l'oubli à Togashi et s'enfuit. Mitsuhide eut beau remuer ciel et terre, il ne réussit pas à la retrouver. C'était il y a près de neuf mois.

Convocation

Le domaine du daimyo Lion se trouve entre Kyuden Ikoma (n°68 sur la carte) et Kenson Gakka (n°69). Les personnages seront discrètement conduits jusqu'aux appartements privés d'Akodo Shigueyoshi, l'époux de Mariko.

"Samouraïs, j'ai demandé de l'aide à mon ami, votre daimyo, qui m'a assuré de vos capacités. L'affaire dont je vais vous entretenir est particulièrement délicate. Mon épouse, Mariko, a disparu mystérieusement il y a neuf mois alors qu'elle revenait d'une visite dans son clan d'origine. Mal-

gré toutes nos recherches, nous ne retrouvâmes aucune trace d'elle. Cependant, il y a quelques jours, un de mes serviteurs m'a affirmé l'avoir vue en l'infâme cité de Ryoko Owari, la cité des mensonges. Je désire que vous enquêtiez pour moi en toute discrétion et, si elle s'y trouve effectivement, que vous la rameniez."

Il ne désire en aucun cas perdre la face, c'est pour cette raison qu'il se sert de samouraïs "jetables" pour mener l'enquête. Il espère qu'ils passeront plus inaperçus que ses samouraïs Lion dans la cité des Scorpions.

Enquête préliminaire

Si les personnages se renseignent sur Mariko avant de partir, ils pourront apprendre un certain nombre d'informations utiles.

- Mariko était la plus belle des femmes et avait de nombreux amants (faux).
- Elle était une espionne au service des Dragons (faux).
- Elle n'entreprenait jamais rien sans consulter son mentor au préalable. Son mentor est un shugenja dénommé Mitsuhide.
- Avant son départ pour les territoires du clan Dragon, elle semblait perturbée (elle l'était effectivement en raison de sa mission pour Mitsuhide).
- Elle avait décidé de voyager seule.

Obtenir de tels renseignements ne sera pas facile car nombre des samouraïs du clan se sentent insultés du fait que leur maître fasse appel à des "mercenaires".

Si les personnages demandent à s'entretenir avec Mitsuhide, ils rencontreront un brave vieillard tout à fait prêt à les aider. Malheureusement, il ne peut pas leur dire grand-chose et il ne comprend absolument pas pour quelle raison elle a disparu. Dès que les personnages l'auront quitté, il s'empressera de les faire suivre par des hommes à lui (dès ce moment, Ijiro et ses hommes suivront leurs moindres faits et gestes). Des PJ suspicieux pourront remarquer une filature discrète mais il sera impossible d'intercepter les samouraïs.

Finalement, ils pourront rencontrer l'homme qui pense l'avoir retrouvée. Hasei est un marchand itinérant qui fait régulièrement la navette entre la cité Scorpion et les territoires du Lion. Il prétend avoir vu la jeune femme dans le quartier des saules pleureurs (il s'agit du quartier des plaisirs).

"Ses vêtements étaient maculés de boue, et elle était maigre et maladive. Malgré tout, il m'aurait été impossible de ne pas remarquer une telle beauté. Lorsque je l'ai aperçue, elle portait sur son kimono l'emblème de la maison du lotus blanc." Si on le lui demande il expliquera qu'il s'agit d'une maison de geishas. Un jet d'Awareness contre une difficulté de 15 permet de se rendre compte qu'il semble mal à l'aise. Un interrogatoire plus poussé permet d'apprendre que la femme qu'il a cru reconnaître était enceinte.

À partir de ce moment, les personnages devront impérativement éviter toute indiscrétion sous peine de faire perdre la face à Akodo Shigueyoshi. N'hésitez donc pas à les pousser à la faute lorsqu'ils seront dans des maisons de saké ou en compagnie de charmantes geishas : testez leur self-control.

La cité des mensonges

Après s'être renseignés sur Mariko, nos samouraïs auront à traverser les montagnes de "l'épine dorsale du monde" (Seikitsu sano Yama no Oi) afin de se rendre à la cité de Ryoko Owari (n°37).

Le voyage n'est pas une partie de plaisir en cette fin d'automne, une pluie forte et glacée les accompagne tout au long de leur chemin. Les prémices de l'hiver se font sentir : lors du passage des plus hauts cols la pluie fait place aux premiers flocons de neige.

Le voyage devrait se dérouler sans problèmes majeurs. Ijiro et sa bande suivent à plus d'une journée de marche de manière à ne pas être repérés.

C'est fatigués, trempés et transis de froid que nos samouraïs finiront par arriver aux portes de la cité des Scorpions. Il est aisé de se laisser impressionner par la magnificence des lieux : peu d'endroits dans Rokugan peuvent se targuer de rivaliser avec l'opulente richesse de Ryoko Owari. Les hauts murs de granit laissent deviner les magnifiques jardins zen des demeures du quartier noble, les bas quartiers résonnent de l'activité frénétique et grouillante des marchands...

Efforcez-vous de donner, au premier abord, une image idyllique de l'endroit : décrivez les jardins et les parcs, les somptueuses broderies en provenance de terres éloignées... Puis, peu à peu, dévoilez le côté sombre des lieux, les tripots et l'opium... Ici l'utilisation de la boîte *City of Lies* peut être utile mais si vous ne l'avez pas, laissez libre court à votre imagination, faites cohabiter le magnifique et l'immonde : cette cité est le lieu de tous les contrastes, un endroit où la pire crapule peut boire le saké avec le plus honorable des samouraïs...

Après avoir pris leurs quartiers dans l'une des nombreuses auberges de la ville, ils auront à se rendre à la maison du lotus blanc.



Déchéance

La fuite de Mariko la mena jusqu'à Ryoko Owari : honteuse d'avoir trahi son clan et d'avoir déshonoré son époux, elle décida qu'elle valait moins qu'un intouchable. Peu à peu sa déchéance fut totale : elle finit par s'occuper de nettoyer les draps et les kimonos souillés par les passions à peu de frais des habitués de la maison du lotus blanc. Ses origines nobles, plus que sa beauté ou son intelligence, lui attirèrent la haine des etas, vivant près de chez elle, ainsi que des prostituées qui la côtoyaient tous les jours. Les mauvais traitements et le mépris qu'elle subit depuis plusieurs mois n'étant finalement que le reflet du comportement hautain que ces gens ont à supporter de la part des samouraïs.

L'endroit nommé par le marchand Hasei est l'une des plus sordides maisons de geishas du quartier des plaisirs. Il s'agit d'une importante bâtisse carrée haute de deux étages, construite autour d'un modeste jardin zen. Les filles qui vivent ici sont à peine plus que des prostituées : la plupart d'entre elles sont incapables d'entretenir une conversation sérieuse avec un samouraï érudit. Elles sont ici pour procurer du plaisir et dans ce domaine elles sont très compétentes. Le manque de finesse de ces dames attire une clientèle pour le moins particulière : les multiples salons de la maison ne sont fréquentés que par des samouraïs sans honneur, des brigands, des heimins (paysans) ...

L'arrivée des personnages risque de ne pas passer inaperçue. S'ils ne se montrent pas extrêmement discrets, ils risquent d'être pris à partie par des clients, mais aussi par des samouraïs de leurs clans d'origine qui pourraient avoir le sentiment que les endroits fréquentés par les aventuriers entachent l'honneur du clan. Les armes étant interdites dans ce quartier, il est probable que ces altercations ne dépassent pas le niveau d'une simple rixe ; cependant, l'intervention des forces de l'ordre et l'arrestation des aventuriers pourraient entraîner une sévère perte d'honneur (de un à cinq points selon l'honneur personnel des personnages).

Il sera particulièrement difficile d'obtenir des informations sur Mariko : la plupart des filles de la maison ont pris plaisir à l'humilier et à la rabaisser, et elles appréhendent les répercussions.

Finalement, et après une difficile enquête, il sera possible d'apprendre les choses suivantes :

- cela fait six mois qu'elle travaille effectivement ici ; elle s'occupe du linge,
- il semblerait qu'elle habite du côté des tanneries,
- elle est effectivement enceinte de plusieurs mois.

Le plus sûr moyen d'obtenir de telles informations est de se faire passer pour des clients et de réussir à sympathiser avec l'une des filles ou l'un des habitués.

Leurs pas les mèneront alors jusque dans le quartier des tanneurs. L'odeur y est pestilentielle et les petites cahutes des habitants semblent incapables de résister à une simple petite pluie. Seuls des etas vivent ici : il s'agit de représentants de la plus basse caste de la société. Ils sont les intouchables, ceux dont le rôle est de s'occuper des morts ainsi que de toutes les tâches jugées indignes. Arrangez-vous pour que vos personnages se sentent mal à l'aise : ils ont droit de vie et de mort sur ces gens et personne n'ira se plaindre de leurs actes, mais ils devront aussi se rendre compte de l'iniquité



d'une telle situation. Ces gens souffrent du froid et de la faim : accentuez le contraste entre les quartiers nobles qu'ils ont l'habitude de visiter et ce sinistre endroit.
Mariko survit dans un misérable taudis qui l'abrite à peine du vent et certainement pas du froid. Elle est pâle, presque maladive, sale et vêtue de guenilles. De plus, elle est effectivement enceinte de plusieurs mois (neuf pour être exact !).
"Je vous attendais. Avec vous vient le châtiment de mon daimyo et ma délivrance. Samouraïs-sama (terme de respect plus profond que san), ma vie vous appartient désormais."
S'ils lui révèlent qu'ils ont pour ordre de la raccompagner, elle s'empressera de les suivre sans opposer la moindre résistance. Elle est finalement convaincue que seule sa mort peut racheter son déshonneur, mais avant elle désire dévoiler le véritable visage d'Agasha Mitsuhide.

Courage fuyons

Dés le moment où ils auront mis la main sur Mariko, les sbires de Mitsuhide, dirigés par Ijiro, s'empresseront de tenter de la kidnapper. À cette fin, Ijiro a engagé un petit nombre de malfrats qui lui prêteront main-forte. La première tentative aura lieu à l'auberge des personnages. Leurs adversaires agissant de manière précipitée, vos samouraïs ne devraient pas avoir de mal à s'en débarrasser. Mais ce premier événement doit servir à leur mettre la pression et à les pousser à partir au plus vite.
Ils se rendront alors vite compte que toutes les portes sont gardées : un passage en force n'est pas envisageable étant donné l'état de Mariko. Plusieurs moyens sont cependant à leur portée :
- (s'ils se sont comportés correctement envers les etas) se dissimuler dans des chariots de matières n'incitant pas à des recherches poussées (excréments, fumier...). Qu'ils se souviennent ici que leur mission est plus importante que leur amour propre (si cela se sait ils gagneront un point d'honneur mais perdront un point de gloire),
- tenter de passer par le fleuve (attention en ce début d'hiver l'eau est glacée)...

Après avoir quitté la ville, il leur faudra enfin franchir les montagnes alors que l'hiver commence à tomber sur l'empire.
Organisez une poursuite haletante et douloureuse : leurs chevaux qui succombent les uns après les autres, la morsure du froid, le manque de vivres... Ils ne doivent pas pouvoir souffler un instant et, peu à peu, il doit leur apparaître clairement qu'ils ne pourront pas rejoindre le territoire du daimyo avant d'être rattrapés par Ijiro et ses hommes. C'est alors qu'ils arriveront dans un petit village de montagnards.

Le village des cinq forges

Cet endroit n'abrite plus qu'un maître forgeron et ses quinze adeptes ; les autres habitants sont redescendus passer l'hiver dans la vallée. Ce village doit son nom à ses forges, chacune d'entre elles étant dédiée à un élément (air, eau, feu, terre, vide), et chacune d'entre elles marquant un

Sur une fleur brisée,
La neige est tombée.
Pleurs d'une soirée d'hiver.

nouveau niveau dans l'apprentissage de l'élève forgeron. Il devra leur apparaître très vite que c'est ici que doit se résoudre la poursuite. Les personnages devront s'attirer les bonnes grâces du maître des lieux, puis préparer leur défense. Avec l'aide de la carte du village fortifié (livre de base), vous pourrez alors gérer la bataille finale.
Selon votre goût, utilisez la table de bataille (leur désavantage numérique les faisant démarrer en "losing" mais Ozaki Iname pourra faire les jets à leur place s'ils le désirent) ou contentez-vous de résoudre un combat classique en décrivant le reste de la bataille.

Dénouement

S'ils perdent la bataille des cinq forges, il ne leur restera plus qu'à créer de nouveaux personnages (à moins qu'ils n'aient réussi à s'enfuir lâchement !).
S'ils gagnent la bataille, ils se rendront alors compte que Mariko a été gravement blessée et qu'elle ne pourra terminer le voyage (si un shugenja casse-bonbons s'obstine à tenter de la soigner magiquement, il s'avérera que son enfant dragon l'immunise contre les effets de la simple magie humaine !).
Elle demandera alors le droit de se faire seppuku de manière à mourir honorablement ; au préalable, elle confiera la garde de son fils à l'un des personnages, leur demandant de ne pas révéler son histoire à son époux. **Attention**, si vous le désirez, elle pourra alors leur révéler la véritable histoire : à vous de décider des éléments que vous dévoilerez à vos joueurs.
En définitive, les personnages se retrouveront en plein hiver avec un enfant sur les bras (qui sait, peut-être qu'en raison de sa nature il grandira plus rapidement qu'un humain, ou probablement leur attirera-t-il de nombreux ennuis...). Mitsuhide apprendra rapidement ce qui s'est passé et sa route croisera certainement à nouveau celle de nos personnages. Ils auront enfin le choix entre révéler l'histoire au daimyo Lion ou bien en inventer une qui leur permettra de sauver l'enfant et de sauvegarder l'honneur du daimyo et de Mariko (la famille Mirumoto pourrait leur en être reconnaissante).

La neige tombe sur une femme en seiza (les jambes repliées sous soi). Lentement, la jeune femme dénoue son kimono blanc. Comme au ralenti, elle prend le wakisashi qui se trouve devant elle et le plante dans le bas de son abdomen sur la gauche. Son visage n'exprime que sérénité mais la concentration et la douleur se lisent dans son regard fixé sur les montagnes. Lentement, le wakisashi lui déchire les entrailles. Enfin, son kaisya-kunin (assistant, de préférence un joueur) lui tranche la tête avant que la douleur ne la fasse s'humilier (il a intérêt à réussir un jet de Kenjutsu de difficulté 20 sous peine de perdre trois points d'honneur, réussir lui en fait gagner un).

Auteur : Geoffrey
Illustration : Nathalie Hertz

Instantanés

Voici quelques idées pour agrémenter la trame principale.

Sur le territoire du clan Lion :
- Un jeune samouraï Lion cherche querelle à un personnage : à mots couverts il met en doute ses qualités de combattant et sa finesse. La manière la plus honorable de se comporter est d'ignorer l'individu ou d'organiser une cérémonie du thé en son honneur, cela permet de prouver sa valeur ainsi que son respect du daimyo Lion (gain d'un point d'honneur). Réagir violemment et blesser ou tuer le samouraï est un acte déshonorant puisqu'il revient à détruire des biens appartenant au daimyo (perte d'un point d'honneur).
- Les personnages peuvent être invités à faire une démonstration de leurs capacités d'escrimeurs au cours d'une rencontre amicale. Les participants utilisent des bokens (katanas en bois).

Au cours de la fuite :
-Faites en sorte que Mariko sympathise avec les personnages. Les épreuves qu'elle a endurées l'ont rendue plus sage et d'une certaine manière plus forte. Il pourrait même être intéressant qu'un personnage en tombe amoureux. Cependant elle se refusera à leur révéler son histoire durant la fuite.
- Mariko pourrait très bien devoir accoucher pendant la poursuite, plutôt qu'à l'arrivée au village.

Les protagonistes

- Akodo Shigueyoshi
Grand et puissamment bâti, ce valeureux samouraï de quarante-cinq ans est aussi un daimyo très efficace. C'est un individu honnête, mais qui interprète à la lettre les règles de l'honneur. Il n'hésitera pas à décapiter lui-même l'enfant s'il découvre que sa femme l'a trompé.

- Agasha Mitsuhide
Âgé de plus de quatre-vingts ans, il a l'apparence d'un vieillard sage, noble et sympathique. Il est facile de se lier d'amitié avec lui et, en peu de temps, il pourrait devenir un confident. Sous cette charmante façade se cache une âme noire corrompue par la jalousie et le goût du pouvoir. C'est un shugenja, maître de l'école du feu.

- Ijiro
Les amples vêtements de samouraï de cet individu dissimulent un corps massif et puissant couvert de tatouages. Cet ancien Ise zumi est l'âme damnée de Mitsuhide (si vous ne disposez pas de Way of the Dragon, remplacez-le par un shugenja adepte du feu). Grâce aux pouvoirs que lui confèrent ses tatouages, il suivra les personnages tout au long de l'aventure. Il tentera par tous les moyens de récupérer l'enfant lorsqu'il en découvrira l'existence.
Earth 3 / Fire 3 / Water 3 / Air 2 / Void 2
Jiujitsu 5, Defense 4, Battle 1, Athletics 3
Tatouages rang 3 : Crescent Moon, Crab, Dragon, Pine.

- Mirumoto Mariko
Elle n'est plus que l'ombre de sa beauté passée et sa déchéance est autant physique que mentale. Ses caractéristiques reflètent son état.
Earth 1 / Fire 3 / Water 1 / Air 2 / Void 2
Kenjutsu 2 (5 à l'origine), Defense 2 (5), Iaijutsu 2 (5), Athletics 1 (3)
École Mirumoto rang 2 (5)

- Ozaki Iname
Ce maître forgeron est âgé d'une soixantaine d'années ; il est l'archétype du vieux senseï oriental. N'hésitez pas à parler de manière cryptique, révisez vos dictionnaires de citations... C'est un ancien duelliste du Héron.
Earth 1 (Willpower 5) / Fire 4 / Water 3 (Perception 4) / Air 2 (Awareness 4) / Void 5
Weaponsmith 5, Iaijutsu 5, Shintao 4, Battle 4
École Kakita rang 5

- Les Ronins (vingt-huit)
Au service d'Ijiro, ils le serviront jusqu'à la mort, par peur plus que par loyauté.
Earth 3 / Fire 2 / Water 2 / Air 2 / Void 1
Kenjutsu 3, Defense 2, Iaijutsu 1, Archery 2
- Les apprentis forgerons (quinze)
Earth 2 / Fire 3 / Water 2 / Air 2 / Void 3
Kenjutsu 2, Defense 3



AU NOM DU PÈRE

Je veux pas vous faire peur, mais ce scénario sent méchamment la reprise de volée. L'Académie des Charentaises contre la sélection brésilienne, avec des PJ dans leurs petits chaussons et de sales méchants en maillot jaune et vert. Ça sent l'arnaque, ça pue le dragon. En clair, ça craint.

Flashback

Quatre ans avant le coup d'envoi du scénario, Djared, un dragon européen, se rend à Seattle pour célébrer de récents accords commerciaux conclus avec Lofwyr. Côté européen, deux entreprises de transport (Transpact, Air One), une centrale d'import-export allemande (DMK) et un constructeur aérien (Metral) appartenant à Djared. Côté ricain, une coopérative corporatiste chargée des marchés étrangers (Expor) et trois filiales techniques de Saeder-Krupp. Après une longue correspondance par corpos interposées, Djared accepte l'invitation de son nouveau partenaire et s'offre un petit séjour sur la côte ouest. Visites guidées, échange de politesses, négociations, rencontre avec des émissaires de Tyr Taimgire... Les deux dragons deviennent vite proches. Sans parler d'amitié, Djared et Lofwyr s'apprécient, se respectent. Cette première opération doit servir de tremplin à une foule de projets industriels et "personnels" chers aux deux dragons. Avant de regagner son Europe natale, Djared se permet une petite escapade en solitaire aux abords de Seattle. Avec la bénédiction de Lofwyr, le dragon survole discrètement la région et, attiré par une étrange sensation, se pose sur le territoire des Crows des Cascades. Là, il surprend la cérémonie rituelle d'une petite communauté d'Elfes dévoués au totem de la Licorne. Séquence "Dames du Lac". Sélène, la Chamane elfe du clan, voit en Djared un présage envoyé par son Totem. Quant à Djared, il tombe vite sous le charme de l'Elfe qu'il ne quittera que deux jours plus tard, après d'intenses discussions et une folle nuit d'amour qui donnera naissance à Koorak, une belle saleté de dracomorphe.

Today

Moins d'un an plus tard, alors que Djared a repris sa vie de dragon corporatiste en Europe, Sélène accouche donc d'un dracomorphe très particulier. Koorak manifeste vite d'incroyables facultés mentales, ainsi qu'une empathie inexplicable avec les esprits qui l'entourent. Bercé par l'énergie du clan maternel (les Elfes de la Corne), le dracomorphe

Les dessous de l'affaire

Tout a été organisé par Lofwyr, qui dépense beaucoup d'énergie pour faire éliminer Koorak sans compromettre ses liens avec Djared. Arrow et la Tekram sont deux lointaines filiales de Saeder-Krupp. Après avoir repéré le gang, Lofwyr a fait acheter par Arrow deux entrepôts situés dans le nord de Redmond, où les Scales ont été aperçus. Il a ensuite fait engager un groupe de runners pour organiser un vol aux stocks militaires de la Tekram, situés dans le même secteur, puis une attaque des entrepôts Arrow. Précisons que les Ingram Valliant sont les armes utilisées par les Scales depuis leur création, que la surveillance vidéo Tekram a été désactivée de l'intérieur par les gardiens, qui ont fui avant l'attaque, que les armes volées ont été récupérées par la Tekram et qu'aucune enquête de police n'a été demandée. Et bien sûr Johnson n'est au courant de rien.

grandit en taille et en puissance jusqu'à prendre un certain ascendant sur sa mère, à laquelle il fait de plus en plus peur. Après deux années d'un apprentissage très personnel, Koorak décide de quitter les plaines et part s'installer à quelques kilomètres de Seattle, dans un complexe souterrain squatté par un gang de zonards désïuvrés. C'est là qu'il découvre l'étendue de son pouvoir de domination et qu'il fonde les bases d'un culte, dont il ne sera autre que le Totem vivant. Quelques mois avant l'arrivée des PJ, Koorak est à la tête d'une "entreprise" regroupant un réseau de contrebande d'armes et un gang de fanatiques religieux (les Scales) auxquels il sert de Totem. Au total, plus de cent cinquante individus qui lui procurent les revenus, la protection et surtout l'essence magique dont il a besoin pour se développer. Parallèlement, Lofwyr commence à entendre parler des Scales. De son côté, Djared s'est totalement désintéressé de l'affaire. Lofwyr ne lui passera un discret coup de fil pour le mettre au courant que quelques jours avant l'entrée en scène des PJ. Le grand dragon a en effet jugé préférable de prévenir son homologue, histoire de préserver ses rapports commerciaux et de faire preuve de franchise avec Djared (il aura tout de même "oublié" de mentionner ses projets de destruction du dracomorphe). Chez les Elfes, c'est la panique. Sélène a appris de son Totem que sa progéniture causait beaucoup de tort à l'équilibre magique et que la création d'un nouveau Totem, géré par le dracomorphe, était signe de graves incidents à venir. Les Elfes de la Corne, plus habitués au calme de leurs plaines qu'aux aventures urbaines, finissent donc par se mettre en selle pour retrouver Koorak. Sur ce, Djared pressent le pire et envoie deux mercenaires européens à Seattle. Il y aura donc pas mal de monde pour accueillir les PJ lorsque ceux-ci commenceront à enquêter sur l'affaire.

Joyeux PAC

Les PJ vont être engagés par un Mr Johnson qui se présentera en tant que chargé d'intérêts d'Arrow, une petite corporation immobilière, et de Tekram, une fonderie spécialisée dans le recyclage de matériel militaire. Il proposera le salaire syndical et une prime de 10 000 Y (à diviser) si l'affaire est réglée dans la semaine. Les termes du contrat comprennent la recherche et la mise "hors d'état de nuire" du gang des Scales, responsables d'incidents mettant en cause les deux corpos. L'acceptation du contrat fixe le jour J.

À J-9, un groupe d'une dizaine d'individus a pénétré de nuit et par effraction dans un entrepôt de stockage appartenant à Tekram et a dérobé des caisses contenant des armes et des munitions destinées au recyclage (une pratique courante, qui permet aux autorités des grandes villes de faire disparaître des armes illégales ou usagées et de récupérer du matériau gratuit pour en faire de nouvelles). Le système de surveillance vidéo et les enregistrements ont été détruits. Les voleurs savaient manifestement ce qu'ils cherchaient puisqu'il sont repartis avec une cinquantaine de mitrailleuses légères (type Ingram Valliant) et les munitions appropriées (environ deux cents bandes de cinquante). Trois jours plus tard, à J-6 donc, les gardiens de deux entrepôts rachetés par Arrow ont été victimes d'une attaque nocturne sanglante. Les balles et les douilles retrouvées sur les lieux correspondent toutes au type de munition des armes volées. Le gang des Scales fait beaucoup parler de lui depuis quelques mois, principalement dans la zone où se trouvent les entrepôts (nord est de Redmond). Après ces quelques explications, Johnson laissera un numéro de boîte vocale aux PJ et prendra congé. L'enquête peut démarrer.

Seattle, domaine skiable

Mis à part quelques événements fixes, décrits plus bas, la majeure partie du scénario sera rythmée par les actions des PJ et leurs retombées. Si vous aimez la liberté d'improvisation, vous allez être servis. En interrogeant leurs différents contacts, les PJ peuvent obtenir un certain nombre de renseignements concernant les Scales, Arrow, Tekram, l'attaque des entrepôts, le prétendu vol des Ingrams, le clan des Elfes de la Corne et les deux européens qui courent les rues de Seattle (cf. plus bas). Les chiffres placés entre parenthèses correspondent à la difficulté de découverte des infos, qui sont classées en quatre catégories (de verte à noire, comme au ski). Les pistes vertes sont facilement accessibles et ne comportent que peu de risques. Les pistes noires, beaucoup plus délicates, nécessiteront de longues recherches et mettront en scène des personnalités très influentes. Plus les questions et les réussites des PJ seront efficaces, moins ils auront de chance d'éveiller les soupçons de Lofwyr et des deux mercenaires envoyés par Djared. Un échec retentissant en piste noire aura des conséquences dramatiques sur la sécurité des PJ. À vous donc de distiller ces infos en fonction des idées, des contacts et des réussites des PJ.

- Les pistes vertes

Les incidents des entrepôts Arrow et Tekram, dans les nuits de J-9 et J-6, peuvent être confirmés (dif. 3). Ces deux corpos sont des filiales de Saeder-Krupp (dif. 3). Aucun revendeur n'a entendu parler de l'arrivée d'Ingrams Valliant sur le marché (dif. 4). Aucune enquête officielle n'a été ouverte après les incidents des entrepôts (dif. 4). Un petit réseau de contrebande d'armes commence à faire parler de lui (dif. 4). Les membres de ce réseau seraient de mèche avec un gang de Redmond (dif. 5). Les Scales sont connus depuis quelques mois. Ils seraient plus d'une centaine, tatoués, look sombre, et séviraient dans Redmond (dif. 5).

- Les pistes bleues

Les entrepôts Arrow ont été rachetés un peu moins de deux mois avant l'attaque, soit deux mois environ après l'apparition officielle des Scales (dif. 3). Aucune plainte pour de vol n'a suivi l'attaque des entrepôts Tekram (dif. 4). Il semble impossible d'obtenir des informations sur l'identité et l'origine des gardiens présents lors de l'attaque Arrow (dif. 5).

La corpo ne déclare ni décès, ni perte d'employé, ni nouvelle affectation de personnel aux entrepôts (dif. 5). Un gang de Redmond aurait été attaqué par les Scales trois mois avant les incidents (dif. 5). Certains proches ou survivants du combat pourront affirmer que le gang était déjà armé d'Ingrams à l'époque (dif. 5). Toujours à Redmond, un petit groupe d'Elfes inconnus aurait été aperçu ces derniers jours (dif. 5). Ils ne portaient aucune arme visible mais affichaient des symboles rituels liés à un Totem assez rare (dif. 7). Ce Totem est la Licorne et le signalement des Elfes correspond à une communauté des Crows des Cascades, les Elfes de la Corne (dif. 9).

- Les pistes rouges

Un membre d'un groupe de runners a fait des révélations au sujet d'un contrat foireux (dif. 4). Ce groupe serait responsable de deux attaques truquées dans Redmond et aurait subi d'importantes pressions ces derniers temps (dif. 5). Un autre groupe de runners, totalement inconnus, semble s'intéresser à l'affaire des PJ (dif. 5). On peut trouver les responsables du réseau de contrebande au "Siphon", un club situé à la frontière entre Redmond et Renton (dif. 5). Dans certains milieux, on commence à parler de la naissance d'un nouveau Totem sur Seattle, ainsi que d'une lutte entre ce Totem et un clan d'Elfes dévoués à la Licorne (dif. 5). Dans Redmond, on parle également de la présence d'un dracomorphe et de cérémonies nocturnes en sous-sols (dif. 7).







- Les pistes noires

Les noms de Lofwyr et de Saeder-Krupp reviennent régulièrement dans les conversations qui tournent autour des Scales, des deux entrepôts et des mercenaires européens (dif. 5). La stabilité du Totem Licorne est gravement perturbée ces derniers temps, comme le prouve la présence des Elfes dans Redmond (dif. 5). Les runners qui suivent en parallèle l'affaire des PJ seraient des Européens arrivés à Seattle depuis moins d'une semaine (dif. 7). On ne connaît ni combien ils sont, ni qui ils sont. Dans les milieux corporatistes, on parle d'une alliance conclue entre Saeder-Krupp et une méga-corpo européenne, qui serait gérée par un autre dragon (dif. 7). Quatre ans plus tôt, un dragon européen aurait été accueilli à Seattle et aurait rencontré Lofwyr, ainsi que des personnalités de Tir Tairngire (dif. 8). Aucun autre nom ne sera cité.

Ski de bosses

Après cette première partie d'enquête, où sont révélées les pistes fondamentales, les PJ vont pouvoir sillonner la ville pour se rendre sur les lieux des différents événements.

- L'usine de stockage de la Tekram, qui abrite une trentaine d'employés spécialisés, est gardée par deux équipes de quatre agents armés (utilisez les Gardes de Sécurité Corporatiste). Le responsable de l'entrepôt, Mr Barns, n'aura aucune déclaration à faire sur le vol. Il conseillera aux PJ de prendre contact avec les dirigeants de la Tekram, dont le siège social se trouve dans le centre de Seattle. Si les PJ jouent les gros bras, ils se heurteront aux gardes et risquent une intervention des autorités, qui ne voudront rien savoir.
- Aux entrepôts Arrow, seul un trio de gardes est en place. Les portes sont closes et les lieux sont absolument déserts. Les gardes ne savent rien. Ils ont pris leur service la veille et assurent la surveillance des locaux. En fouillant, les PJ pourront découvrir de nombreux impacts de balles (calibre Ingram), des bandes de munitions vides, mais aucune trace de sang. Avec un peu de finesse, ils peuvent comprendre que personne n'a été tué ici et que les rafales ont été tirées sur les murs et les vitres, façon mise en scène.
- Les sièges sociaux des deux corpos joueront le "dédale administratif". Personne ne sait rien, les responsables sont en réunion, rappelez ultérieurement, merci. Là encore, les autorités interviendront en cas de coup dur.
- Si les PJ étudient sérieusement toutes les pistes, ils peuvent parvenir jusqu'au "Siphon", le bar où se réunissent fréquemment les leaders du réseau de contrebande de Koorak. Ces hommes n'ont pas vraiment d'implications dans le scénario. Ils peuvent donc servir de fausse piste pour l'affaire des Ingrams (dont ils ont quelques exemplaires en stock), ainsi que de déclencheur dans les recherches liées au dracomorphe et aux Scales. Les figures majeures du groupe sont Allen, un humain équipé de cybernétique, et son garde du corps troll (qui ne se présentera pas). Ces deux personnages (respectivement Chef de Gang et Videur Troll) ne se montreront guère loquaces si les PJ n'emploient pas la manière forte. Et dans ce cas, ils risquent de se mettre l'ensemble du réseau à dos jusqu'au terme de leur enquête.

Slalom géant

Quoi que fassent les PJ, ils risquent d'être tôt ou tard confrontés aux Elfes, aux Scales et/ou aux deux Européens. Autant l'enquête doit débuter lentement et paraître complexe, autant les choses vont très vite s'accélérer dès que les PJ auront rencontré l'un ou l'autre de ces trois groupes. De leur côté, Everett et Meyer voyagent entre leur hôtel et Redmond pour se tenir au courant. Ils suivent les Scales de près, ont découvert les Elfes et commencent à comprendre le lien entre ces deux factions (Djared ne les avait mis au courant de rien). Ils disposent d'une voiture de location et de deux motos de grosse cylindrée. Malgré leur discrétion, il est possible que les PJ leur tombent dessus ou qu'un rendez-vous soit provoqué. Dans ce cas, et selon le contexte, les Européens joueront soit la carte "Mêlez-vous de vos affaires" polie mais définitive, soit le "Faisons équipe", sympa mais pleine de surprises.

Les Elfes accueilleront les PJ avec méfiance, surtout s'ils sont découverts en pleine surveillance, mais baisseront leurs gardes si les PJ leur font part des clauses de leur contrat. Leurs dernières observations viennent de confirmer les craintes de Sélène et l'idée de détruire Koorak n'a rien pour leur déplaire. Les Elfes peuvent apprendre beaucoup aux PJ et, si ceux-ci se montrent dignes de confiance, ils peuvent même être invités dans les Crows pour un entretien avec Sélène. Par contre, si les PJ commencent par une confrontation explosive avec les Scales, les Elfes seront plus que méfiants par la suite. Et si le gang évitera tout combat contre les Elfes, que Koorak refuse de blesser (pour le moment), les Scales se montreront très agressifs en cas d'intrusion de nouveaux étrangers sur leur territoire.

Chez les Elfes

Sélène n'aura rien contre une petite visite des PJ sur son domaine, du moment que ceux-ci auront su convaincre la délégation de Redmond. Devant ses hommes, elle se montrera constante et dira son opposition à la destruction de Koorak. Par contre, en privé, elle confiera aux PJ que le dracomorphe cause beaucoup de tort aux liens qui unissent les Totems et prendra le temps de leur révéler tout ce dont ils ont besoin pour trouver, combattre et défaire son fils. Après cette rencontre (qui n'est pas obligatoire), Sélène suivra personnellement les PJ depuis l'astral et n'hésitera pas à se déplacer physiquement si le combat final tourne mal.

Koorak Land

Le complexe souterrain des Scales comporte quatre niveaux. Durant leur surveillance, les Elfes auront pu identifier deux des trois accès menant au premier niveau. En sous-sol, les PJ trouveront un véritable dédale de tunnels et de salles plus ou moins vides que les Scales ont pris le temps d'aménager en condamnant certains passages. Sur leur territoire, les Scales bénéficient d'un bonus de 2 à tous les jets de dissimulation, de discrétion et d'embuscade. Les PJ, eux, subiront un malus de 1 à toutes leurs tentatives de repérage et d'orientation. Koorak s'est installé dans un ancien poste de surveillance, une salle blindée ne comptant qu'un seul accès. Les Scales sont une bonne centaine mais, si les PJ ont pris soin de jauger leur cycle d'activité, ils auront compris que le gang est

Le Totem Dracomorphe

Koorak est un être vil, cruel et profiteur. Il utilise la conviction de ses fidèles pour accroître ses propres pouvoirs et n'accorde sa puissance que dans le but de renforcer son armée. Les Chamans Koorak des Scales sont arrogants, violents et imbus de leur personne. Leurs seules motivations sont de servir et de protéger leur Totem vivant.

Avantages : tous les Chamans bénéficient de deux dés supplémentaires pour les sorts de Combat et de Détection.

Restrictions : tous les Scales (Chamans et combattants) augmentent leurs seuils de réussite de 2 face aux attaques magiques et lorsqu'ils se trouvent à plus de dix kilomètres de Koorak (physiquement ou dans l'astral).

Le Totem Licorne

Pour ceux qui ne possèdent pas le supplément Awakenings 2057, où sont décrits les nouveaux Totems spéciaux, sachez que la Licorne symbolise l'unité, la fraternité et le soutien. Les Chamans Licorne sont de grands guérisseurs qui vivent en confréries très soudées. Ils reçoivent un bonus de deux dés à leurs sorts de Soin et d'Illusion, ainsi qu'aux invocations des Esprits des Plaines. En contrepartie, ils perdent deux fois plus d'Essence que d'ordinaire s'ils subissent des modifications cybernétiques.

presque totalement inactif durant la journée. Le dracomorphe réunit en effet ses adeptes dans une grande salle de rituel pour puiser dans leur essence et maintenir son énergie. Les Scales sont installés en cercle et sombrent dans une transe qui permet à Koorak de lier leurs esprits, de renforcer leur ferveur et surtout de soutirer l'essence dont il a besoin. En cas d'attaque en journée, seule une vingtaine de Scales (dont deux Chamans) sera donc en activité aux différents postes stratégiques du complexe. Les Européens pourront se joindre aux PJ pour descendre dans les souterrains. Ils combattront aux côtés des PJ contre les Scales mais, au moment du combat final, se rallieront à Koorak et le défendront jusqu'à la mort, conformément aux volontés de Djared.

Mort alitée

Le scénario a pour but la découverte progressive et la destruction du dracomorphe et de son gang. L'enquête peut traîner en longueur, en alternant rencontres, révélations et rebondissements spectaculaires, mais doit impérativement s'achever sur une confrontation explosive avec Koorak. Les deux Européens peuvent s'allier aux PJ, les combattre ou simplement les suivre à bonne distance. Sélène peut quitter son territoire pour prendre contact avec les PJ du moment que ceux-ci ont été repérés par les Elfes de Redmond. Sur l'ordre de Koorak, les Scales peuvent également s'en prendre directement aux PJ et leur créer toutes sortes de problèmes. Pour tenir les PJ en haleine, la mise en scène d'incidents parallèles est fortement conseillée : cérémonies retentissantes à Redmond, meurtres perpétrés par les Scales, filature des membres du réseau de contrebande, descente de police, voire intervention discrète d'Elfes de Tir Tairngire, tout est possible. Sachez cependant que les dragons ne bougeront pas le petit doigt et que ni Lofwyr, ni Djared ne prendront le risque d'intervenir directement. Si, par le plus grand des hasards, les PJ venaient à inquiéter un des dragons, l'affaire prendrait aussitôt un air beaucoup plus corsé (envoi de tueurs, délégation elfe ou policière, etc.).
Si Koorak meurt, Lofwyr est gagnant. Il aura réussi à faire éliminer une menace pour la ville tout en conservant ses liens avec Djared. En cas de retombées ultérieures, les PJ seraient bien sûr les premiers accusés et les seuls responsables. Si Koorak reste vivant, les PJ auront vraiment tout perdu (sauf quelques kopecks). Le dracomorphe quittera momentanément Seattle pour se remettre à flot et reconstituer un gang qui pourra, à l'occasion d'un nouveau scénario, revenir causer quelques problèmes aux PJ.

Auteur : Julien Blondel
Illustration : Laurent Cagniat

Dans le dos des PJ

Les deux Européens sont arrivés à Seattle à J-4 par le vol de 19h42. Ils se sont installés à l'hôtel sous une fausse identité (Markus Meyer et Peter Everett) et ont pris possession de deux chambres situées à un étage d'intervalle. "Officiellement", les deux compères sont à Seattle pour négocier de nouveaux contrats commerciaux. Au jour J, ils ont déjà mené leur petite enquête et sont au courant de tous les faits relatifs aux Scales, y compris leur situation géographique, ainsi que de l'existence d'une équipe de runners (les PJ), qu'ils commencent à suivre discrètement. En bons professionnels, ces deux personnages sont extrêmement discrets. Les interactions qu'ils pourront avoir avec les PJ sont décrites plus bas.
La délégation des Elfes de la Corne compte une vingtaine d'Elfes, installés dans six bâtiments du nord et de l'est de Redmond. Tous les Elfes sont des Chamans (cf. "Les PNJ") et aucun ne porte d'arme. Ils ont pour mission de surveiller l'évolution des Scales et d'obtenir le plus de renseignements possible sur Koorak, qu'ils suivent à la trace. Les Elfes sont arrivés à Redmond aux environs de J-10 et ont réussi à éviter toute confrontation directe avec les locaux. Ils ont tout de même été remarqués par certains habitants, dont les adeptes des Totems Chien et Hibou basés dans le quartier.
Quant aux Scales, ils continuent de proliférer et d'agrandir leur territoire, conformément aux volontés de Koorak. Au jour J, ils sont un peu plus de cent et possèdent de solides contacts avec les membres du réseau contrebandier (une cinquantaine d'individus) géré par Allen et Koorak. Les Scales sortent de leur refuge souterrain chaque nuit et font le ménage dans leur quartier. Ils se sont déjà illustrés par de nombreuses actions offensives qui leur ont attiré les foudres de plusieurs gangs locaux. Koorak n'a fait aucune sortie physique mais se déplace fréquemment dans l'astral, où il a été aperçu par quelques Chamans.

Les PNJ

Les Scales

Vingt Chamans
C 3, R 3, F 3, Ch 3, I 4, V 4, E 4, Magie 4
Réaction 5, Initiative 5+1d6, Réserve de Dés (magie 4)
Compétences :
Combat à mains nues 3, Combat armé 3, Sorcellerie 4, Furtivité 3.
Sorts au choix (Combat, Détection et Manipulation entre 2 et 4).

Une centaine d'homme de main

C 3, R 4, F 4, Ch 3, I 3, V 4, E 3
Réaction 5, Initiative 5+1d6
Compétences :
Combat à mains nues 4, combat armé 3, Armes à feu 4, Furtivité 3, Étiquette (la Rue) 3.
Équipement :
Ingrams Valliant et gilets protecteurs (4/2).

Les Européens

Markus Meyer et Peter Everett
C 6 (8), R 5, F 5, Ch 4, I 4, V 5, E 4
Réaction 6 (9), Initiative 9+3d6, Réserve de Dés (Combat 6)
Compétences :
Armes à Feu 6, Combat à mains nues 5, Furtivité 4, Étiquette (Corpo) 4, Voiture 5, Moto 4.
Équipement :
au choix (cf. Shadowrun France), ou Ruger Super Warhawk, HK227-S, Ranger Arms SM-3, vêtements blindés et gilets pare-balles (6/3 au total).

Les Elfes de la Corne

Vingt à Redmond, soixante dans les Crows
C 4, R 5, F 3, Ch 5, I 5, V 6, E 6, M 6
Réaction 5, Initiative 5+1d6, Réserve de Dés (Magie 4)
Compétences : Combat à mains nues 4, Furtivité 5, Sorcellerie 4, Théorie magique 5.
Sorts au choix (Détection, Soin et Illusion entre 2 et 5).

Koorak

C 12/8, R 6, F 30, Ch 4, I 4, V 7, E 10, M 6
Réaction 5, Initiative 5+2d6, Réserve de Dés (Combat 4, Magie 6) Attaque 12M
Influence, Régénération et Drain d'Essence, Sorcellerie 6
Sorts au choix (tous types de 3 à 6).

La saison des amours



Si vous rêvez de placer vos joueurs face à un Dragon des Terres du Milieu, il semble difficile de voir votre scénario tourner autrement qu'en rôti d'aventuriers. Alors, nous vous proposons une solution : plutôt que d'affronter le Dragon, pourquoi ne pas être de son côté ? Une occasion de découvrir la vie intime des Grands Vers, que même Tolkien n'avait pas osé vous révéler.

Fais tes devoirs avant de partir à l'aventure

1) Leçon d'histoire-géographie

En l'année 1981 du Troisième âge, les Nains durent quitter leur plus grande cité, Khazad-dûm, chassés par le Balrog qu'ils avaient éveillé. La plupart gagnèrent le nord et l'est, et Thrain Ier s'installa sur la Montagne Solitaire (cf. "Bilbo le Hobbit"). Ceux qui s'installèrent dans les Montagnes Grises purent exploiter leur riche sous-sol, mais finirent par attiser la convoitise des Grands Vers qui demeuraient dans les étendues désolées voisines. Ceux-ci s'attaquèrent aux Nains, pillant leurs installations et ramassant leurs trésors. Les Dragons se multiplièrent, et les Nains finirent par quitter peu à peu les Montagnes Grises pour les Monts de Fer et la Montagne Solitaire. Parallèlement, les Hommes du Nord conduits par Frumgar s'étaient installés dans la partie nord de la vallée de l'Anduin, donnant leur nom à cette région : Eothéod. Ils commerçaient parfois avec les Nains, et avaient aussi à faire avec les Dragons qui attaquaient leurs troupeaux. Un de leurs premiers chefs, Fram, fils de Frumgar, parvint au cours d'une expédition à éliminer Scatha, l'un des plus gros Dragons des Montagnes Grises. Ceci refroidit les ardeurs des Grands Vers, mais fit naître des revendications chez les Nains : Fram s'était en effet approprié le trésor de Scatha, que celui-ci avait volé aux Nains. Fram ne leur fit parvenir qu'un collier monté des dents du Dragon, disant : "Des bijoux tels que ceux-là, vous n'en trouverez point d'équivalent dans vos coffres car ils sont difficiles à se procurer". L'assassinat mystérieux de Fram fut bien entendu attribué aux Nains, et est à l'origine d'une certaine rancoeur entre ceux-ci et les descendants des Eothéod. La région dans laquelle se déroule le scénario est donc le nord du Rhovanion. Les Eothéod ont construit leur capitale, Framsburg, sur les bords de la rivière Langwell, qui donne naissance à l'Anduin, juste au sud des Montagnes Grises. à l'est, la partie septentrionale des Monts Brumeux (Hithaeglir) et le Mont Gundabad ; à l'ouest, la forêt de Mirkwood. Pour vos descriptions, rapprochez cette région de la Bavière : bordée de hautes montagnes, traversée par un fleuve naissant et couverte de sapins. L'hiver est enneigé, l'été est chaud et orageux. En bordure des cours d'eau, de vastes pâturages permettent l'élevage des chevaux et des bovins, et les contreforts des montagnes hébergent des troupeaux de moutons.

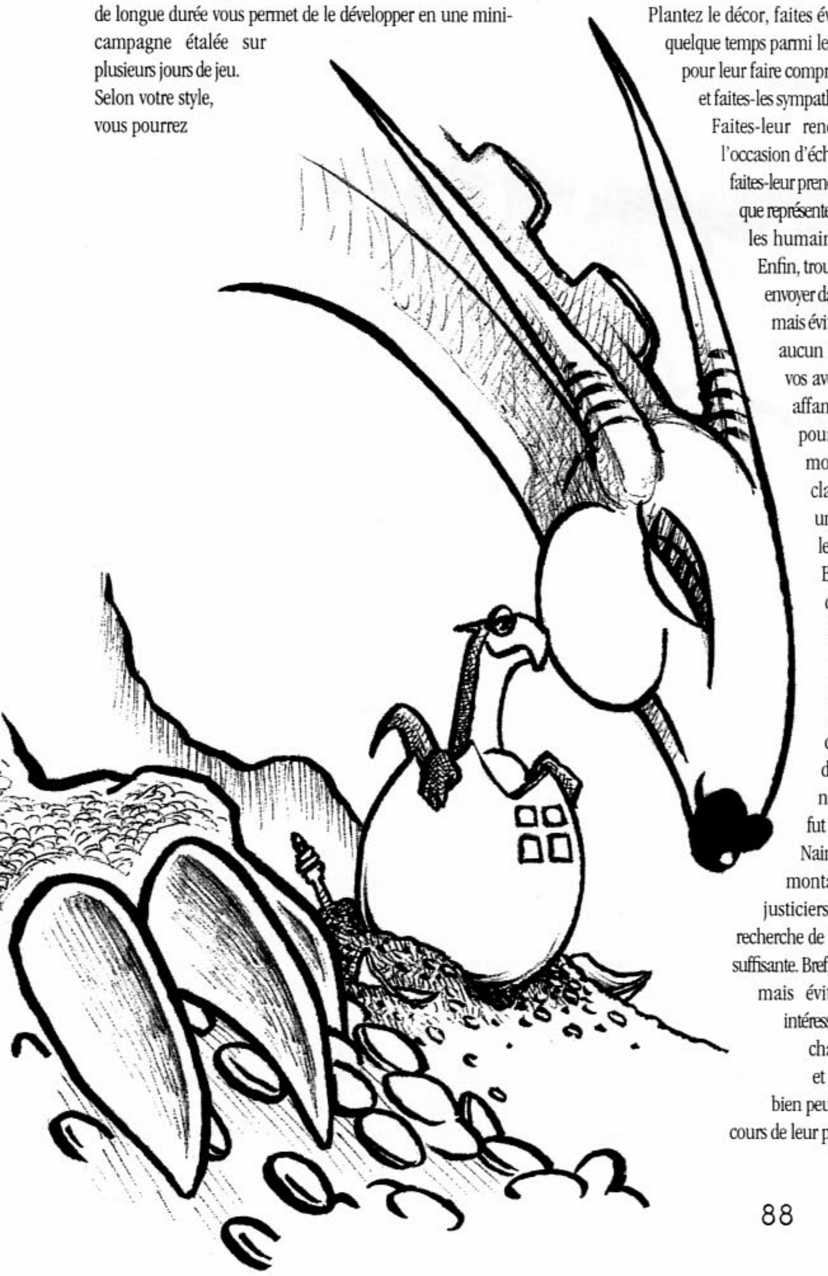
2) Leçon de biologie et d'écologie* du Dragon

Le Dragon, faut-il vous le rappeler, n'a pas un métabolisme comparable à celui des êtres humains, ni même des Orcs. Sa durée de vie est... très longue ; il ne se nourrit pas nécessairement tous les jours, mais il mange beaucoup. Il peut dormir pendant des mois ou des années. C'est en fait une créature imprégnée de la magie de son créateur, Morgoth, et rien ne peut être vraiment rationnel autour d'elle. Rusés et intelligents, les Dragons savent parler de nombreuses langues et n'ont pas une conversation inintéressante pour qui a la chance de discuter avec eux, car ils sont de plus dotés d'une excellente mémoire. Les plus doués maîtrisent la magie et n'hésitent pas à s'en servir pour semer la confusion ou ensorceler ceux qui se trouvent sur leur chemin. Ils l'utilisent parfois comme jeu, mais aiment démontrer leur puissance physique. L'une de leurs faiblesses est leur fierté, qui leur fait parfois commettre des erreurs ou des imprudences. Même s'ils sont persuadés de l'hypocrisie

de leurs interlocuteurs, ils sont prêts à écouter toutes les flatteries possibles. Ils aiment la réflexion, le jeu, mais ils sont très mauvais perdants et n'hésitent pas à tricher. Quel que soit le cas de figure, le Dragon sort toujours gagnant.
Sa nourriture principale se compose de vaches, moutons, chevaux, rennes, mais aussi ours, chamois, bouquetins... Les Humains, Nains, Trolls ou Orcs ne sont que des friandises, qui piquent parfois. Les cycles de reproduction des Dragons sont irréguliers et très espacés, et parfois influencés par une puissance supérieure comme Sauron. Les périodes de fécondité se comptent en dizaines d'années, aussi rares sont ceux qui ont eu la chance d'assister à un accouplement de Dragons, et encore plus rares ceux qui ont pu le raconter. Comme vous le savez, il existe des Dragons ailés et d'autres dépourvus d'ailes, et leur sang peut être froid ou chaud, certains pouvant cracher du feu. Quelle que soit leur nature, les Dragons peuvent se reproduire entre eux, donnant chaque fois le jour à une créature unique, aux couleurs et aux formes merveilleuses. Madame Dragon ne pond qu'un œuf, qu'elle couve seule et avec amour pendant quelques semaines.

Tous ces éléments vont vous permettre de planter le décor et de vous imprégner de l'ambiance dans laquelle les personnages évolueront pendant des semaines. Le scénario vous laisse libre de choisir les grandes orientations : l'alternance de phases d'exploration, de négociations et surtout de situations d'ambiance de longue durée vous permet de le développer en une mini-campagne étalée sur plusieurs jours de jeu. Selon votre style, vous pourrez préférer certaines phases et en accélérer d'autres. Si, en temps de jeu, l'aventure s'étale sur des mois, vous pouvez éventuellement la jouer en une seule fois. Enfin, vous aurez à choisir le ton de ce scénario, qui peut être aussi bien joué avec des puristes en restant cohérent et proche de l'Histoire, que tourner au délire si vous vous accordez beaucoup de fantaisie. Si votre campagne ne se déroule pas au XXIe siècle, vous pouvez changer les lieux ou les noms, puisque il n'y a pas qu'un seul Dragon, ni un seul chef humain dans la région.

*écologie : étude scientifique des rapports des êtres vivants avec leur milieu naturel.



Si tu pars à l'aventure, ne rentre pas trop tard

L'introduction dans cette aventure peut être très progressive, si vous amenez les personnages dans la région, ou plus brutale s'ils y sont déjà. Au moment où débute le scénario, Fram est le chef des Eothéod, mais il n'a pas encore terrassé Scatha, et la capitale n'a pas encore pris son nom (Framsburg). Plantez le décor, faites évoluer les personnages quelque temps parmi les citadins et les paysans pour leur faire comprendre leur mode de vie, et faites-les sympathiser avec quelques PNJ. Faites-leur rencontrer des Nains à l'occasion d'échanges commerciaux et faites-leur prendre conscience de la gêne que représentent les Dragons, tant pour les humains que pour les Nains. Enfin, trouvez un prétexte pour les envoyer dans les Montagnes Grises, mais évitez la chasse au Dragon, aucun fou ne s'y risquerait. Si vos aventuriers sont du genre affamés de richesses, vous pourrez les attirer dans les montagnes grâce à une classique carte au trésor : un marchand leur vendra les plans d'une cité naine, Bazak-Anur, abandonnée depuis quelques années. Chassés par un Dragon, les Nains n'ont pas eu le temps d'emporter leurs biens, et des trésors doivent encore y demeurer, si le Dragon n'a pas tout pris. La carte fut trouvée sur le corps d'un Nain, retrouvé mort dans les montagnes. Pour les preux justiciers, une traditionnelle recherche de personne disparue sera suffisante. Bref, n'importe quel prétexte, mais évitez une raison trop intéressante puisque le scénario changera très rapidement et les personnages auront bien peu de chance de suivre le cours de leur première mission.

Ne parle pas aux étrangers

Après quelques jours de marche dans les montagnes, les personnages parviennent dans une petite vallée qui montre des traces d'occupation ancienne : une forêt en partie défrichée, des arbustes repoussant sur la friche, des chemins peu entretenus qui conduisent vers des cavernes. C'est bien une cité naine (Bazak-Anur si vous avez choisi cette option). Pas de traces de vie aux alentours, personne ne résistera à la tentation d'une visite. Les portes sont hautes et solides, mais curieusement, elles ne tiennent plus sur des gonds mais sont posées à la verticale. Bien entendu, leur jonction n'est plus parfaite, aussi est-il facile de passer en se faufilant ou en les écartant légèrement. À l'intérieur, aucun signe de vie ; une galerie soutenue par des piliers de bois mène tout d'abord à des salles où l'on rangeait des chariots. Mais au bout de cinq minutes, un grand bruit venant de l'arrière ne pourra pas passer inaperçu. En regardant vers l'entrée, la lumière du jour prouvera que les portes ont été enlevées. Quant au "boom boom boom" et aux vibrations, il ne fait pas de doute que c'est la grosse forme qui se détache au milieu du couloir qui les produit en courant. Le Dragon qui se promenait aux alentours s'est immédiatement aperçu que des intrus étaient entrés chez lui. "Restez là, voleurs, et lâchez tout ce que vous avez pris". C'est un Dragon doré sans ailes (un Uruloki, descendant de Glaurung), d'environ vingt mètres de long (vous pouvez prendre la figurine Mithril du même nom pour modèle). À moins que les joueurs ne tentent de le combattre par tous les moyens, le Dragon ne les attaquera pas. Il entamera la conversation. "Êtes-vous des voleurs ? Comment êtes-vous rentrés ? Comment avez-vous trouvé ce lieu ? Qui vous en a parlé ? Que savez-vous de lui ? Que pensiez-vous y trouver ? Savez-vous qui je suis ? Que dit-on de moi ? (à ces dernières questions, il est préférable de ne pas répondre n'importe quoi pour ne pas heurter la susceptibilité du Dragon)..."Au bout de longues minutes, qui devraient voir les aventuriers angoisser et se demander à quelle sauce ils vont être mangés, le Dragon réfléchit et leur dit, avec un grand sourire (!) et de grands yeux : "Tout compte fait, votre présence m'arrange et vous m'avez l'air tout à fait sympathiques. Je pense que vous allez pouvoir me rendre service et que nous allons bien nous entendre. Vous vous plairez ici". Les aventuriers n'ont pas pu s'en rendre compte, mais le Dragon vient de les ensorceler, en leur jetant un sort de charme de très longue durée. Expliquez-leur qu'ils sont rassurés, qu'ils pensent que le Dragon ne veut pas leur faire de mal, et qu'ils ont intérêt à lui obéir. Si des joueurs veulent s'en aller ou tenter une action contre le Dragon, expliquez-leur calmement que leur personnage n'en a aucune envie. Plus tard, ils auront des occasions de s'échapper, mais pareillement, vous leur direz que le Dragon est sympathique, qu'ils lui ont donné leur parole et qu'ils sont bien dans les cavernes. Ils finiront par comprendre qu'il s'agit de magie, mais ne leur dites pas clairement que le Dragon peut jeter des sorts.
Le Dragon les emmènera faire une petite visite de la cité naine, leur montrant les entrées qu'il connaît, et finira par sa chambre, là où se trouve son trésor qui fera pâlir d'envie les aventuriers. Il leur désignera une pièce où ils pourront habiter. Il leur expliquera qu'ils vont devoir maintenant surveiller son trésor car il a à faire à l'extérieur et qu'il se méfie beaucoup des voleurs et des autres Dragons qui peuvent rôder dans les parages. Bien entendu, il est interdit de toucher au trésor (il connaît par cœur sa composition et est capable de voir si la plus petite pièce d'argent a été déplacée).

Mettez les patins en entrant

Dans un premier temps, les personnages vont faire connaissance avec leur hôte et les lieux. Le Dragon s'appelle Varnaglog et est né au Deuxième âge, ce qui lui fait environ trois mille ans. Avant, il vivait un peu plus au nord, mais il n'a pas aimé que les Nains viennent s'installer dans cette jolie vallée où il avait l'habitude de prendre des vacances. Aussi les a-t-il chassés, puis il a rassemblé leur trésor et apporté le sien pour s'installer définitivement à Bazak-Anur. Il est relativement tranquille ici puisque les humains n'aiment pas trop s'approcher de ce secteur des Montagnes Grises où se trouvent d'autres Dragons de plus petite taille, qui s'en prennent souvent aux troupeaux. Quand Varnaglog quitte son repaire pour chasser, il prend soin de replacer les portes en sortant, même s'il sait que cela ne dissuadera pas tous les intrus d'y pénétrer. Heureusement, il lui reste la possibilité de placer des protections magiques, mais celles-ci ne sont pas suffisantes face à certains Dragons qui seront capables de les neutraliser. L'un des pièges qui amuse le plus le Dragon est une illusion (niveau 30) qu'il a lancée dans une pièce non loin de l'entrée et qui marche à fond avec les Humains ou les Orcs : les visiteurs découvrent un magnifique trésor composé de pièces d'or, de diamants, de bijoux. Des coffres et des sacs sont remplis à ras bord. Les voleurs peuvent s'en emparer sans problèmes, mais deux jours après, l'illusion se dissipera et ils réaliseront qu'ils sont en possession de vulgaires cailloux. S'ils reviennent, le Dragon les attend et leur règle leur compte. Les autres pièges sont plus dangereux à mesure que l'on s'approche du véritable trésor de Varnaglog : illusion sonore niveau 30 (pour faire croire que le Dragon est là et s'approche en rugissant), frayeur niveau 30 (ceux qui manquent leur jet de résistance s'enfuient à toutes jambes) et enfin de méchantes décharges électriques (attaques à + 50 d'éclairs lumineux, pouvant entraîner des blessures critiques d'électricité jusqu'au stade " D ") atteindront les cinq premiers à toucher au trésor. Une fois ces sorts déclenchés, le Dragon doit revenir pour les lancer à nouveau. S'il se trouve à une distance raisonnable (quelques dizaines de kilomètres), il est alerté immédiatement et se dépêche de rentrer chez lui. Bien entendu, il ne dit rien de ces sorts aux personnages, mais les neutralise pour eux : ils ne peuvent les déclencher, mais ils pourraient très bien en subir les effets si des intrus provoquent leur mise en route.

Si les personnages n'ont pas de quoi s'éclairer (et c'est probable puisqu'ils n'auront sans doute pas une réserve de torches ou d'huile pour rester des mois sous terre), le Dragon leur prête des lanternes de fabrication naine qui traînent dans son trésor et jette sur celles-ci un sort de lumière qui dure tant qu'il n'est pas annulé par la lumière du jour ou par le dragon lui-même (et toujours sans montrer aux personnages qu'il utilise la magie).

C'est ensuite que le groupe pourra se familiariser avec les lieux et visiter les plus grandes parties de la cité naine. Le Dragon en connaît les trois quarts, étant trop gros pour explorer le reste. Il y a en tout sept entrées dans la cité, les trois plus grandes se situant dans la vallée. Mais le Dragon a obstrué deux d'entre elles pour ne laisser que celle empruntée par les personnages. Quatre autres entrées sont situées plus haut dans la montagne ou sur un autre versant, mais sont trop petites pour que le Dragon ait pu les emprunter. Comme il est très méfiant, il a bouché, de l'intérieur, toutes les portes ou galeries dans lesquelles il ne pouvait se faufiler : il est donc très difficile de pénétrer dans Bazak-Anur autrement que par l'entrée principale. Seuls des personnages familiarisés avec l'architecture naine seraient capables de découvrir des voies secrètes pour contourner ces barrages. Dans un premier temps, les personnages ne pourront évoluer que dans la zone connue de Varnaglog. La place manquant pour vous fournir un plan de la cité, vous pourrez vous -même le préparer, l'improviser ou vous inspirer de suppléments traitant des Nains. Elle n'a en tout cas rien de comparable avec Khazad-dûm, et ses galeries ne font qu'une dizaine de kilomètres au total.

Soyez sages pendant mon absence

Un jour après leur arrivée, Varnaglog leur amène un stock impressionnant de provisions (trois ou quatre moutons, deux vaches, un Orc, un chamois) et leur explique qu'ils vont devoir veiller sur le réseau souterrain, et en particulier sur son trésor. Ils peuvent sortir pour prendre de l'eau ou d'autres aliments, mais pas plus d'un à la fois. Leur rôle est d'éloigner ou d'éliminer tout intrus pouvant en vouloir à ses biens. Si un Dragon se présente, il est bien conscient qu'ils ne parviendront pas à le repousser, aussi devront-ils faire preuve d'imagination. Ils peuvent très bien essayer de lui expliquer poliment que Varnaglog est sorti et ne va pas tarder à rentrer, mais s'il se fait trop insistant, advienne que pourra. En cas de danger, Varnaglog pense pouvoir arriver assez rapidement. Il serait en tout cas souhaitable que les personnages pensent à demander son nom au Dragon et à prendre les messages pour Varnaglog.

Le Dragon s'en va donc, en refermant soigneusement les portes, et revient régulièrement tous les deux trois jours pour voir si tout va bien, vérifier son trésor, éventuellement apporter un peu de nourriture aux personnages. Le manège va durer plusieurs semaines. Pendant ce temps, bien entendu, les personnages recevront des visites qui ne seront pas tristes. À vous de choisir l'ordre de celles-ci, sachant qu'elles peuvent se répéter ou donner lieu à des suites si les visiteurs repartent mécontents.

1) Les aventuriers.

Mettez-vous dans la peau d'un groupe d'aventuriers similaire à celui des joueurs, mais un peu plus étoffé. Imaginez un peu leur surprise en découvrant d'autres aventuriers chargés de garder le trésor d'un Dragon. Vous y croiriez ? La rencontre risque d'être cocasse. Des aventuriers vont donc s'introduire dans les cavernes, tout comme l'ont fait les personnages quelques jours plus tôt. Mais Varnaglog ne viendra pas et les personnages devront se débrouiller seuls. Adaptez le nombre et le niveau des aventuriers à la puissance des personnages et choisissez la composition du groupe selon vos goûts. S'il y a par exemple des Nains dans ce groupe, la tension risque de monter plus rapidement. À vous de voir si vous préférez une rencontre plutôt diplomatique ou si vous avez envie d'un bon combat. Les joueurs auront l'avantage de connaître le terrain, mais ce ne sera pas une partie facile. Cela dit, n'oubliez pas les pièges laissés par le Dragon. Ils influenceront forcement les événements. Comment réagiront les joueurs en découvrant un nouveau trésor dans une pièce où se trouvaient peu de temps auparavant un gros tas de cailloux, des caisses et des sacs remplis de sable (n'oubliez pas que les joueurs ont aussi une chance de sauvegarde face à ce sort, et que celui-ci est une illusion parfaite, même au toucher) ? Laisseront-ils les aventuriers partir facilement ? Et dans ce cas, que feront-ils lorsque ceux-ci reviendront, fort mécontents ? Si les choses tournent trop mal pour vos personnages, Varnaglog peut toujours arriver au bon moment.

2) Les Orcs.

Stupides et téméraires, des Orcs viendront avec inconscience repérer les lieux. Ils n'entrent d'ailleurs pas forcément par la grande porte car ils peuvent très bien avoir découvert un nouvel accès. S'ils peuvent également être dupés par l'illusion du trésor, il n'y aura par contre pas de diplomatie possible avec eux.

3) Les Dragons.

S'ils se doutent bien qu'un Dragon passera dans les parages, les personnages ne s'attendent pas à en voir venir une demi-douzaine. Ils auront pourtant droit à un défilé qui leur donnera chaque fois des sueurs froides. Mais que se trame-t-il en ce moment chez les Grands Vers ?

Frappez avant d'entrer dans la chambre

Pour vous permettre de comprendre l'étrange comportement de Varnaglog et de bien interpréter les Dragons qui viendront lui rendre visite, il est temps de vous révéler que celui-ci est en fait une demoiselle Dragon, et que la saison des amours vient de commencer. Ceci entraîne un bon remue-ménage au vu de la puissance de ces créatures. Entre les courtisans et une rivale jalouse, les visites vont être chaudes. Varnaglog n'a pas l'intention de laisser entrer un autre Dragon dans son antre, amoureux ou pas. C'est pour cela qu'elle laisse les personnages faire des rondes dans les cavernes, pendant qu'elle se prépare un nid d'amour à l'extérieur. Mais comme elle est délicate, il lui faut des arbustes fleuris qu'elle va chercher au loin et qu'elle rapporte de l'autre côté de la vallée, au milieu des arbres. Elle en profite pour flirter un peu et ne revient donc que tous les deux ou trois jours. Les personnages pourront peut-être repérer son manège à l'extérieur, en se demandant ce qu'elle fait au milieu des arbres, mais elle ne leur expliquera pas. Lors de ses retours, elle demandera qui est passé, n'hésitant pas à faire quelques commentaires de voisinage et de bon aloi ("Qu'il est bête celui-là ; qu'il est laid ; qu'il est collant ; même dans le noir personne ne voudrait d'elle..."). Un Dragon peut éventuellement décider de faire une sieste à l'extérieur en l'attendant. Le temps de construire son nid et de faire son choix, les personnages recevront la visite, pendant son absence (elle peut toutefois arriver si le danger se fait trop grand) des sympathiques Dragons suivants (vous pouvez tirer au sort l'ordre de leur passage) :

Culgor : c'est un magnifique Dragon rouge et or au sang froid, dépourvu d'ailes. Jeune et vif, il plaît assez à Varnaglog, mais il ne fait pas le poids face à Scatha.

Haurnfile : c'est la sœur de Culgor. Elle ressemble assez à son frère, mais en rouge et gris. Elle a mauvais caractère et est très jalouse. Elle vient se renseigner pour savoir si Scatha est passé et essayer d'arranger un rapprochement entre son frère (qu'elle déteste pourtant) et Varnaglog car elle souhaite mettre le grappin sur Scatha.

Hyarleuca : assez jeune et de taille moyenne, c'est un Dragon froid de couleur brune, dépourvu d'ailes. Il est très bête (pour un Dragon).

Scatha : c'est, après Smaug, le plus puissant des Dragons des Montagnes Grises. Vous pouvez également le trouver en figurine Mithril (l'illustration de la boîte ayant d'ailleurs fait la couverture du backstab n° 7). Il est pourvu d'ailes (les suppléments pour JRTM ne disent pas la même chose, mais nous penchons pour Mithril), mesure trente mètres de long et est rouge et argent. Agressif et prétentieux, il se considère comme le chef des Dragons des Montagnes Grises, mais se fait plus gentil pour séduire Varnaglog.

Angurth : gros Dragon noir et or de vingt-cinq mètres, il est assez effrayant de par ses énormes mâchoires. Il peut voler et cracher du feu, et est assez bagarreur (il a d'ailleurs perdu une corne dans un combat). Scatha ne lui fait pas peur.

Leucaruth : une autre femelle Dragon, rouge, sans ailes mais pouvant cracher du feu. Elle est à la recherche de Smaug (qui heureusement ne passera pas). Toujours affamée, elle aime bien s'en prendre aux Nains.

Une fois que toutes ces visites auront eu lieu, la parade nuptiale pourra commencer. Éventuellement, un combat entre Scatha et l'un de ses rivaux pourra auparavant distraire Varnaglog et les personnages, mais il vaudra mieux regarder sagement depuis un abri. Enfin, Scatha ayant mis tout le monde d'accord, vous pourrez décrire à vos joueurs émerveillés cette scène rarissime d'accouplement entre deux Dragons, qui fait un peu de bruit et remue les arbres et les rochers (là aussi, il vaut mieux être à l'abri). Ne pouvant donner de détails dans une publication destinée à la jeunesse, nous vous laissons le soin d'apporter toutes les précisions.

Arrête d'embêter ton petit frère

Ayant accompli son devoir, Scatha s'en va prendre un repos bien mérité (et vérifier que personne n'a profité de son absence pour voler dans son trésor). Varnaglog met un peu d'ordre devant chez elle (en faisant au besoin travailler les personnages) et devient de plus en plus sédentaire. Elle entreprend de discuter davantage avec les personnages, de faire des jeux, des énigmes, etc. (rappelez-vous qu'elle ne doit pas perdre). Elle s'absente encore souvent pour chasser, puis quelques semaines plus tard, elle pond un magnifique œuf doré et argenté, d'environ un mètre de haut. À partir de ce jour, elle ne quitte plus sa chambre, couvant son œuf au milieu du trésor. Elle laisse donc un peu plus de liberté aux personnages, mais ceux-ci risquent de commencer à s'ennuyer, à moins que d'autres visiteurs ne viennent à passer. S'ils vont à l'extérieur, peut-être trouveront-ils sur les lieux des ébats quelques pièces que Varnaglog n'aurait pas remarquées. En effet, Scatha est tellement lourd que des pièces de son trésor se sont incrustées dans ses écailles mais sont tombées. Il pourrait d'ailleurs s'en apercevoir en faisant sa toilette et venir les réclamer, tout en prenant des nouvelles de Varnaglog. Pour occuper le groupe, et puisqu'il n'est pas encore question de libération, Mlle Dragon leur propose d'aller explorer le reste de la cité, où elle ne pouvait pas accéder. C'est un peu une chasse au trésor, mais les personnages ne pourront garder qu'un quart de ce qu'ils trouveront, ce qui ne sera pas si mal. Des armes, des bijoux, de l'or et de l'argent se trouvent encore dans des pièces reculées, dans des forges et des ateliers difficilement accessibles. Éventuellement, des caches secrètes et protégées peuvent abriter des trésors plus importants. La moisson qui durera plusieurs jours permettra aux personnages de rapporter l'équivalent de six mille pièces d'or, ce qui leur en laissera mille cinq cents. S'ils tentent de tricher, Varnaglog usera de psychologie et de magie pour qu'ils lui donnent son dû ("les bons comptes font les bons amis").

À l'extérieur, l'hiver est arrivé lorsque soudain des craquements se font entendre dans l'œuf. Sous les regards de maman Dragon émerveillée, un bébé de deux mètres de long, or, rouge et argent avec de petites ailes pousse son premier rugissement (option humour : dès qu'il voit un personnage en cotte de mailles, il va vers lui en disant "Papa"...). Varnaglog va rester encore quelque temps pour s'occuper de lui, mais il sait déjà marcher et apprend très vite à parler. Il a souvent faim et si les personnages ne veulent pas lui servir de repas, ils vont devoir braver le froid et la neige pour aller chasser. Ajoutez toutes les péripéties qui vous sembleront utiles.

Si les joueurs sont attentifs, ils remarqueront que Varnaglog n'accorde aucune importance à la coquille de l'œuf, et la pousse à l'écart de sa chambre. Pourtant, celle-ci est composée d'or et d'argent et vaudrait une belle somme dans une grande ville. Si les personnages la récupèrent soigneusement, ils pourront l'emporter sans que Varnaglog ait l'impression que l'on ait volé son trésor.

Jeux de mains, jeux de vilains

Bientôt, bébé Dragon, dont le nom pourra être proposé par les personnages à la maman, devient plus actif. C'est aussi pour cela que Varnaglog a toujours besoin de leur compagnie. Quoi de mieux que quelques jouets pour l'amuser et éveiller ses sens ? Au programme des réjouissances :

Bébé Dragon veut jouer : à cet âge, on aime bien chahuter gentiment. Après quelques coups de griffes ou de crocs bien profonds, et quelques crachats acides ou sulfurisés, maman Dragon interdira ces jeux au vu de l'état pitoyable des personnages.

Bébé Dragon explore les cavernes : il partira en promenade, avec un ou plusieurs personnages sur son dos. Malheureusement, en courant un peu vite et en sautant n'importe où, il y a de fortes chances qu'un personnage fasse une chute ou se fracasse le crâne contre une poutre un peu basse. Il peut également partir tout seul et se perdre.

Bébé Dragon pique le trésor des aventuriers : l'instinct aidant, bébé Dragon va vouloir bientôt avoir son propre trésor pour dormir dans son coin. Ne pouvant toucher à celui de maman, il prendra bien sûr celui des personnages. Un soir, ceux-ci constateront donc que les trois quarts de leur trésor ont disparu. Varnaglog niera y avoir touché. Une bonne enquête permettra de trouver dans quel coin bébé Dragon l'a caché. Mais il n'y aura rien à faire pour qu'il le rende. Sa maman ne cherchera même pas à le convaincre : après tout c'est tout à fait normal pour un Dragon.

Bébé Dragon apprend à voler : c'est encore plus drôle avec quelqu'un sur le dos (s'il y a encore un volontaire). Une chute de dix mètres le sera moins pour son cavalier. Heureusement, la neige et les arbres limiteront les dégâts.

Bébé Dragon expérimente la magie : nous vous laissons ici imaginer tous les effets que pourrait infliger une créature imbibée de magie, mais ne sachant pas la maîtriser, à de pauvres victimes. Illusions, transformations aléatoires et saugrenues : les personnages risquent de souffrir et de voir leur état mental s'altérer. Même si c'est un jeu pour lui, celui-ci laissera les aventuriers dans un état lamentable, épuisés, et déboussolés.

Privé de dessert

Accaparée par l'éducation de son rejeton, Varnaglog relâche un peu son emprise magique sur les personnages. Ceux-ci pourraient avoir une chance de s'échapper, mais y penseront-ils ? Sinon, maman Dragon se fâchera et trouvera que le jeu a assez duré. Il est temps qu'ils s'en aillent, malgré les pleurs de bébé Dragon. Elle leur fait promettre de ne rien dévoiler de ce qu'ils savent et les laisse partir avec ce qui leur reste de trésor. Mais il fait froid, la montagne est enneigée et elle sait très bien que leurs chances de survie sont minces.

Après s'être perdus dans une tempête de neige, les personnages ne seront même plus capables de revenir sur leurs pas. C'est alors qu'ils trouvent des traces fraîches d'une troupe d'humains, avec des chevaux. En pressant le pas, ils la rattrapent. Ce sont des Eothéod, conduits par Fram. Ils seront *a priori* bien accueillis, car ils feront plus pitié que peur. On aura du mal à les croire s'ils racontent leur histoire. Mais ils vont avoir une chance de devenir plus crédibles, grâce à leur culture sur les Dragons. En effet, la troupe, armée jusqu'aux dents, se dirige vers le repaire de Scatha, qu'un scout a réussi à localiser. Le dragon serait endormi et les Eothéod veulent lâchement profiter de son repos bien mérité pour se débarrasser de lui. Mais n'est-ce pas plutôt pour s'emparer d'un trésor durement amassé, soigneusement rangé et fruit d'un labeur consciencieux ?

Il est bien entendu préférable que vos joueurs ne connaissent pas l'histoire, car ils ignoreront l'issue du combat à venir. On les laissera de toute manière à l'arrière-plan, mais s'ils se montrent héroïques, ils seront récompensés et estimés. S'ils s'enfuient, il est préférable qu'ils ne reviennent plus dans la région. Dans le premier cas, après le combat et la mort de Scatha, on leur demandera de prendre vingt kilos de trésor sur leurs épaules. L'expédition rentrera en n'ayant pris qu'un dixième du trésor. Arrivés dans la capitale, une nouvelle expédition plus importante, avec des chariots, sera montée immédiatement. Si les personnages acceptent d'en faire partie, ils pourront ensuite s'intégrer dans la vie locale. La deuxième expédition rapportera la moitié du trésor. Au début du printemps, la troisième expédition ne rapportera rien : quelqu'un est passé et a pris tout ce qui restait : le premier Dragon a avoir constaté la mort de Scatha s'est rué dans son antre et s'est dépêché de rapatrier le reste du trésor chez lui. Peut-être est-ce Varnaglog ? Les personnages sauront en tout cas que Scatha a un héritier et, en fonction de la tournure sentimentale qu'aura pu prendre cette aventure, peut-être le retrouveront-ils un jour sur leur chemin, pour leur plus grand plaisir. Mais s'ils avaient l'idée de monter une expédition à Bazak-anur, ils n'auraient pas la chance de trouver un Dragon endormi, mais deux Dragons qui ne laisseront pas un seul témoin en réchapper.

Une autre histoire

Vous connaissez la suite : la capitale prend le nom de Framsburg, les Nains revendiquent le trésor, Fram est assassiné. Vous pouvez mêler les joueurs aux négociations et aux enquêtes. Mais ceci doit plutôt faire l'objet d'un autre scénario que vous jouerez dans une autre séance, le temps de laisser les joueurs se remettre de leurs aventures.

Auteur : Olivier Guillo
Illustrations : Gwennaël Codet-Hache

Les PNJ

Les PNJ que les personnages auront à affronter sont des aventuriers ou des Orcs standard, aussi prenez leurs caractéristiques dans les tables des règles. Il est peu probable qu'un combat soit engagé contre un Dragon, voici donc simplement leur niveau, à titre indicatif :

Varnaglog : 30e ; **Culgor** : 30e ;
Haurnfile : 33e ; **Hyarleuca** : 28e ;
Scatha : 52e ; **Angurth** : 36e ;
Leucaruth : 34e.

Les caractéristiques de bébé Dragon seront sans doute plus utiles, mais elles évoluent vite. à sa naissance :

Niveau :5; **AT** : CR; **Vitesse** : très rapide; **PV** : 120; **BD** : 25; **Attaques** : 60 Morsure, 80 Griffes, 45 Enfoncement.

QUI VOLE UN ŒUF...



Scénario prévu pour une équipe de cinq ou six aventuriers ayant déjà quelques aventures communes à leur actif. Il est conseillé que les joueurs possèdent les compétences orientation, navigation ou scribe. Le maître de jeu devra quant à lui posséder le supplément *Melniboné*, voire l'*Atlas des Jeunes Royaumes* le continent nord, volume 1.

Où tout commence

En cette soirée du 5 montfath 400 JR, un vent glacial souffle sur la cité d'Ilmar. Les aventuriers sont à la recherche d'une auberge de qualité lorsqu'au détour d'une ruelle ils assistent à une agression. Un homme d'une quarantaine d'années au front dégarni et bien vêtu est maltraité par trois hommes portant armes, mais maniant des gourdins. La victime est en fâcheuse posture, désarmée, blessée : elle supplie ses agresseurs de lui laisser la vie sauve contre sa bourse. Lorsqu'il voit les aventuriers, il leur propose une forte récompense pour le tirer de ce mauvais pas. Les gredins tenteront d'intimider les joueurs, mais à la première blessure, ils prennent la fuite. Leur victime se présente comme étant Pieto Cellini - un marin pourra se rappeler qu'il existe une compagnie maritime portant ce nom à Galeazzo. Ayant plusieurs côtes cassées, il prie les joueurs de bien vouloir le ramener chez un ami.

Une honnête proposition

Pieto Cellini guide les joueurs en direction des docks jusqu'à une masure. Ils sont reçus par un homme âgé et sa femme. Cette dernière s'occupe aussitôt du sieur Cellini, puis prendra soin des éventuels joueurs blessés. En attendant, le vieil Inago offre aux aventuriers de quoi se sustenter. Se sentant mieux, Pieto convoque les joueurs. Il leur fait une proposition qui consiste à aller sur Melniboné afin de dérober un œuf de dragon, puis de le lui ramener. Pour cela, il est prêt à leur laisser jusqu'à 50% de la valeur de l'œuf. Pieto ne révélera que le minimum de l'affaire, préférant garder secret le différend qui l'oppose à son frère. Un bateau est prêt à partir, sur lequel il comptait embarquer le lendemain. Le capitaine Tormiel qui possède La fille des mers est un ami de longue date en qui il a toute confiance.

La malédiction

Grand chevalier dragon, Trax'nass n'avait d'yeux que pour Echidna, une jeune et jolie Melnibonéenne. Malheureusement pour lui, elle était mariée à Astyanax le grand veneur. N'en pouvant plus, Trax'nass voulut enlever son amour, mais cette dernière l'en dissuada. Elle lui promit de le rejoindre sur son domaine et ensemble ils partiraient vivre ailleurs. Mal lui en prit car son mari la captura avant qu'elle ne puisse rejoindre son amant. Pour la punir, Astyanax l'emmura vive dans les caves de son manoir. Quant à Trax'nass il mourut de désespoir, persuadé qu'elle l'avait abandonné. Tous les trois sont devenus des fantômes : elle continue de pleurer attendant que son amant la délivre, son mari monte la garde dans le manoir et l'amant attend que des mortels l'aident à retrouver son amour perdu.

Engagez-vous...

La Fille des mers est un navire équipé pour la course, rapide, facile à la manœuvre et ne nécessitant qu'un équipage réduit. Il est commandé par le capitaine Tormiel, un grand gaillard à la voix tonitruante bourru d'apparence mais malgré tout sympathique. Il dirige d'une main de fer un équipage de quinze Ilmariens. Il peut compter sur la fidélité de ses hommes. Tormiel rappelle aux joueurs les conditions fixées par Pieto : il les débarque dans la crique qui se trouve au nord-ouest d'Imryr ; à compter du cinquième jour, il les attendra à la tombée de la nuit et ce durant dix jours. Il convient d'un code lumineux avec les joueurs qu'ils reproduiront le jour de leur retour. La traversée se passe bien, si ce n'est que le troisième jour une galère pantangienne est en vue, mais la Fille des mers la distancera sans difficulté. À la fin du septième jour, le bateau est en vue des côtes. Le capitaine attend la tombée de la nuit avant de faire mettre une chaloupe à la mer et de débarquer les joueurs.

Promenons-nous dans les bois

La crique se situe à l'extrême sud de la forêt intangible avant la naissance des collines d'encerclement. Une atmosphère malsaine plane sur cette forêt. Il n'est pas rare en effet que la brume se répande entre les arbres, faisant ressembler ces derniers à des géants décharnés aux mains griffues. Bien souvent, le sol est constitué de mousse dans laquelle le pied s'enfonce avec un bruit de succion désagréable. On découvre parfois des ruines d'anciens belvédères, colonnades rappelant la splendeur de Melniboné. La forêt est le lieu de vie d'une multitude d'oiseaux aux couleurs magnifiques, de petits mammifères et de quelques prédateurs. Les aventuriers doivent se diriger vers Imryr qui se trouve vers l'ouest. Leur périple les fait sortir de la forêt pour traverser les collines d'encerclement. Elles sont peu élevées, battues par les vents et pratiquement nues. Rare est la végétation qui arrive à se fixer en ce lieu. Dans les combes, quelques arbres rabougris arrivent à survivre. Mais très vite les joueurs replongent dans la forêt pour la dernière partie de leur voyage.

Je t'aime, moi non plus

Alors qu'un orage se prépare, les aventuriers découvrent les ruines d'une tour. Seuls les deux premiers étages subsistent. Si les joueurs se risquent à l'intérieur, ils ne découvriront rien, le temps ayant fait son office. Alors qu'ils s'apprêtent à sortir de la tour, ils tombent sur un seigneur melnibonéen (s'ils ne sont pas entrés dans la tour, ils le rencontrent à l'extérieur et celui-ci les invite dans sa demeure). Ce dernier est surpris par la présence d'esclaves sur son domaine. Par contre, il se comporte étrangement puisqu'il contourne des objets et va même jusqu'à se servir à boire. En fait, ce seigneur est un fantôme : pour lui, la tour est la même qu'au moment de sa mort. Il a besoin des joueurs pour retrouver la paix. Désormais, il va s'attacher au groupe, forçant les joueurs à la malédiction dont il est victime. Il n'est pas lié aux lieux et peut donc aller à sa guise. Si les joueurs l'ignorent, il leur rappellera sa compétence vacarme à 90 % (cf. livre de règles page 217).

Le manoir d'Astyanax

Cette ancienne propriété, dont les jardins ainsi que le bâtiment ont pour thème la chasse, devait être magnifique. Bâti dans un vallon, le manoir n'est plus que l'ombre de lui-même. Seul le corps principal a résisté à la ruine, les deux tours le ceinturant ont disparu. Le jardin devait être à l'origine un labyrinthe conduisant à la demeure. Parsemant les allées, les joueurs peuvent découvrir des statues représentant toutes sortes de gibier que le propriétaire a chassés. Certains aventuriers pourront remarquer que les statues semblent les observer. Et pour cause elles ne sont que les proies statufiées par le maître des lieux, leurs âmes étant emprisonnées à jamais.

En approchant du bâtiment, les joueurs pourront entendre des pleurs. Au fur et à mesure qu'ils se rapprocheront les gémissements deviendront plus audibles. L'intérieur du bâtiment est plongé dans la pénombre. En avançant, les joueurs découvriront des bras portant des torchères qui s'allumeront sur leur passage. La fouille du château ne donnera rien : il ne reste que quelques meubles vermoulus, des tapisseries déchirées, des objets sans valeur. Leur passage ne fera que soulever la poussière et faire fuir les quelques animaux ayant élu domicile dans la bâtisse. Si, par contre, les joueurs tentent de localiser les plaintes, ils seront conduits jusqu'à un escalier qui s'enfonce dans les sous-sols. Après avoir descendu une centaine de marches, ils émergent dans une vaste salle voûtée soutenue par des piliers. On devine les restes de gigantesques barriques, de milliers de bouteilles pour la plupart brisées (un jet de Chercher réussi permettra de retrouver intactes quelques bouteilles de bons crus valant une petite fortune sur le marché). Les lamentations proviennent de derrière un mur. Si les joueurs font montre de vouloir y toucher, une voix sépulcrale s'exprimant en melnibonéen s'élève. Les joueurs pourront alors découvrir derrière eux la silhouette d'un homme de grande taille, à l'aspect décharné, portant des vêtements couleur bleu nuit dont la silhouette irradie une légère lueur rouge. À ses côtés se trouvent deux gigantesques créatures au corps de lion et à la tête de vautour qui piaillent (un jet de Jeunes royaumes réussi permettra de reconnaître des créatures de Matik). Seul le fantôme de Trax'nass peut vaincre le fantôme d'Astyanax : aux joueurs d'abattre les monstres. Pour libérer complètement Trax'nass, il faut encore abattre le mur afin de permettre à Echidna de rejoindre son amant ; une fois cela fait ils s'évanouiront.

Sur la route des cavernes aux dragons

Ce vaste réseau souterrain s'étend sous des collines entourant en partie la ville d'Imryr. Le chemin indiqué par l'esclave à Pieto Cellini permet aux joueurs d'entrer, non pas par l'entrée principale, cela signifierait signer leur arrêt de mort, mais par une fissure se trouvant à l'extrême limite du réseau. Les joueurs débouchent de la forêt dans la plaine d'Imryr, à l'ouest de la cité. Cependant, avant de pouvoir rejoindre leur entrée, il leur faut marcher une journée dans la plaine. Cette dernière est le grenier de la capitale melnibonéenne. Des champs succèdent aux vergers et aux jardins botaniques dans lesquels un personnage s'y connaissant en herbes pourra trouver son bonheur (cf. le supplément *Melniboné* pages 47-51). Toutefois les jardins sont souvent protégés par des démons jardiniers. On rencontre des groupes d'esclaves hébétés par les drogues que leurs maîtres leur font ingurgiter. Parfois, certains groupes sont commandés par des demi-Melnibonéens. Si les joueurs font un tant soit peu attention, ils devraient pouvoir traverser la plaine sans difficulté. Dans le cas contraire, ils pourraient bien avoir à affronter une escouades d'esclaves gardiens. Grâce aux indications fournies par leur commanditaire, les joueurs finissent par errer dans des collines couvertes d'ajoncs sous lesquelles se trouvent les dragons. Il leur faut repérer un tertre ayant la forme d'une tortue. À sa base se trouve une fissure qui communique avec les cavernes.

Comment se peut ?

Il existe sur Melniboné une profusion de portails ouvrant sur d'autres mondes. Du temps de leur splendeur, les Melnibonéens n'hésitaient pas à envoyer leurs troupes piller d'autres univers. Aujourd'hui, la plupart des portails ne fonctionnent plus. Malheureusement pour Marcel Ranty, l'un des portails encore en fonction s'est mis en marche. Ce dernier s'est trouvé déporté sur l'île des dragons depuis le bois de Boulogne. Il erre maintenant depuis plusieurs heures et ne comprend pas ce qu'il lui est arrivé. D'un naturel bon enfant, il s'inquiète pour sa femme et ses gamins. Il espère avoir une explication dans les plus brefs délais.

De profundis

La fissure ne permet de descendre qu'à une seule personne à la fois. Le sol se trouve vingt mètres plus bas. Ils débouchent dans une vaste salle, juste esquissée par la faible lumière provenant de la fissure. Plusieurs couloirs partent de cet endroit (un jet d'Orientation réussi permet de repérer la direction d'Imryr, l'endroit où ils ont le plus de chance de rencontrer des dragons et donc de trouver un œuf ; un jet de Pister réussi leur révélera que cette partie des cavernes n'est plus utilisée).

En errant dans les galeries, les joueurs peuvent se faire une idée de la configuration des lieux. Globalement, une disposition générale semble émerger de leur exploration. Autour d'une grande salle, lieu de résidence d'un dragon, s'organise un ensemble de petites salles. On trouve une pièce qui donne directement sur l'aire draconique, où le chevalier entrepose son équipement. Dans les alentours immédiats, on découvre une pièce pour les esclaves, une suite de salles qui compose la résidence du chevalier dragon, une pièce froide servant d'entrepôt à nourriture et une petite pièce ronde, haute de plafond, au sol de sable, qui sert d'incubation.

Les joueurs devront éviter d'être trop bruyants car des patrouilles de gardes dragons sillonnent le réseau souterrain et elles sont d'autant plus nombreuses que l'on se rapproche des zones encore occupées. Outre les gardes, il n'est pas rare de tomber sur des esclaves, hébétés par les drogues, qui vaquent à leurs occupations habituelles. Ils ne représentent pas un grand danger à moins que les aventuriers ne tentent de les tirer de leur transe. Les parties encore en activité sont signalées par la présence de lumière. Les joueurs devront explorer plusieurs aires avant de réussir à trouver un incubateur abritant un œuf. Ils débouchent d'un couloir dans une salle ronde, dont

le sol de sable se trouve en contrebas. Un jet réussi en Sentir/Goûter permettra de distinguer une légère odeur méphitique. En effet, un démon est chargé de protéger l'œuf contre d'éventuels voleurs. Ce dernier, de grande taille (80 cm), trône au milieu de l'aire. Une fois en possession de l'œuf, les joueurs doivent retourner à la fissure, à eux de réussir à le remonter (il possède 10 points de structure). Durant le retour, les aventuriers doivent veiller à ne pas endommager leur précieux colis.

Les dessous de l'affaire

Pieto Cellini et son frère Battista dirigent une compagnie maritime de bonne réputation basée à Galeazzo. Lors d'un de ses voyages, le bateau sur lequel se trouvait Pieto a recueilli un naufragé. Il s'est avéré qu'il s'agissait d'un esclave melnibonéen en fuite. Ce dernier, pour remercier son sauveur, lui a révélé un secret sur l'île, à savoir comment pénétrer dans les cavernes aux dragons. Pieto s'est empressé de faire taire définitivement l'esclave, conservant pour lui et son frère les informations. Mais Battista ne l'entendait pas de cette oreille et a tenté de tuer Pieto.

Ce dernier s'est enfui avec les informations à Ilmar avec la ferme intention de monter sa propre expédition. Battista, ne possédant que les coordonnées de la crique de débarquement, a équipé un bateau en ayant pour objectif de laisser son cher frère retrouver l'œuf et de le lui dérober au moment du retour.

Petit intermède

Alors que les joueurs retraversent les collines d'encerclement, ils rencontrent un homme vêtu de bien étrange façon. Il porte une armure de couleur noire arborant des armoiries sur le bras, un écusson représentant des signes cabalistiques. Son visage est protégé par un casque muni d'une façade amovible dans une matière ressemblant beaucoup à du verre. Il porte un bouclier transparent, ainsi qu'une arme ressemblant à une matraque. À sa ceinture les joueurs peuvent apercevoir un objet inconnu en métal. Il parle une langue inconnue des aventuriers. Il erre seul à travers les collines, visiblement perdu. Il réagit en fonction du comportement des joueurs. Si ces derniers se montrent agressifs, il n'hésite pas à faire usage de son arme. Dans le cas contraire, il risque de s'attacher aux personnages et de les suivre. Quelle que soit l'issue de cette rencontre, le retour jusqu'à la crique ne pose pas de problème.

Ne nous fâchons pas

Les joueurs arrivent en fin de journée à la crique. À la nuit tombée, ils voient arriver la Fille des mers. Une fois le code lumineux échangé, une chaloupe est mise à la mer afin de venir les prendre. Un jet de Chercher réussi permettra aux joueurs de remarquer qu'ils ne reconnaissent pas deux des quatre marins dans la chaloupe. Si on leur en fait la remarque, ils répondent que la Fille des mers les a repêchés il y a plusieurs jours et qu'en échange ils rendent service au capitaine Tormiel. Ce dernier d'ailleurs les attend à bord du navire, bien moins amical que d'habitude. Une fois à bord, les joueurs sont assaillis par dix hommes ; l'un d'eux sonne du cor. À partir de ce moment, les joueurs ont un temps limité (à la discrétion du maître de jeu) pour réussir à se débarrasser des pirates et libérer l'équipage enchaîné dans la cale. Car un autre bateau ne va pas tarder à arriver avec, à son bord, vingt-cinq hommes commandés par Battista Cellini.



Petits conseils musicaux

Si vous désirez faire jouer cette aventure en musique, vous trouverez ci-dessous une liste d'album afin d'illustrer certaines scènes de ce scénario.
- La BO de "Conan le Barbare" pour les scènes de combat.
- La BO d' "Aliens" pour l'exploration des cavernes des dragons.
- La BO de "Prédator" pour la promenade dans la forêt.
- La BO du "Nom de la rose" pour le manoir d'Astyanax.

Petit éclaircissement

Battista Cellini, se souvenant des coordonnées de la crique, a fait armer le Fléau des mers. Il a réussi à surprendre l'équipage de la Fille des mers il y a de cela plusieurs jours. Il a fait prisonniers tous les marins qu'il a la ferme intention de revendre comme esclaves. Depuis, il attend le retour des joueurs afin de s'emparer de l'œuf. Battista a décidé de diviser son équipage entre les deux bateaux. Le sien restant hors de vue des joueurs jusqu'à ce que l'un de ses hommes sonne du cor.

Apocalypse now

Le voyage de retour se passe bien (à moins que le maître de jeu n'en décide autrement). Après une traversée de sept jours, les joueurs sont de retour à Ilmar. À peine le bateau a-t-il accosté qu'un jeune homme répondant au nom de Cosimo se présente à eux. Il a pour mission de les guider Au soleil d'Ilmar, une auberge de qualité. Son maître, Pieto Cellini, les rencontrera ce soir en sa nouvelle propriété qui se trouve à l'extérieur de la ville. Les joueurs ont donc une journée de repos devant eux. Ils peuvent en profiter pour parcourir la ville afin de glaner des informations sur le domaine de Cellini, faire des achats... (je renvoie le maître de jeu au supplément *Les jeunes royaumes* le continent nord, volume 1 pour une plus ample description de la cité et de l'État d'Ilmoria). À la tombée de la nuit, Cosimo vient les chercher afin de les conduire jusqu'à son maître. Ils sortent de la cité juste avant la fermeture des portes d'Ilmar. Ils prennent un chemin boisé qui longe la côte. Après une heure de chevauchée, alors qu'ils débouchent dans une vaste clairière, Cosimo s'élance au galop rejoignant son maître qui débouche des fourrés accompagné de quinze hommes de main aux mines patibulaires. Son attitude est claire : il remercie les joueurs pour leur courage mais n'a nullement l'intention de partager le prix de l'œuf. Il les prie gentiment mais fermement de bien vouloir lui remettre son bien. Dans sa grande mansuétude, il accepte de leur laisser la vie. Peu importe la réaction des PJ car surgissent soudain du ciel deux dragons montés par deux princes-dragons qui n'ont aucunement l'intention de négocier quoi que ce soit. Ils viennent pour récupérer l'œuf et occire ceux qui ont osé profaner Melniboné.

Épilogue

La fin est laissée à l'appréciation du meneur de jeu, mais il paraît improbable que les joueurs puissent conserver l'œuf. C'est déjà beaucoup s'ils réussissent à survivre. Quant à Pieto, dès l'arrivée des dragons, il prend le large ; s'il survit, il n'aura de cesse de poursuivre les joueurs d'une haine implacable.

Texte : Olivier Collin
Illustrations : Denis Grrr
Remerciements à JC et à M

LES PROTAGONISTES

Trois détrousseurs

FOR 12 CON 14 TAI 10 INT 12 POU 10 DEX 17 APP 12
Points de vie : 12
Armure : 1D6-1 (cuir souple)
Modificateur aux dégâts : aucun
Armes : Gourdin 75 %, dégâts 1D8 : Faucheur 80 %, 1D6+2
Compétences : Esquive 85 %

Trax'nass et Astyanax (fantômes)

POU 16 DEX 17
Points de vie : NA
Armure : ne peut être touché
Modificateur : NA
Armes : Vampirisation POU contre POU, dégâts 1D3 points de POU
Compétence : Vacarmes 90 %

Deux créatures de Matik

FOR 34 CON 36 TAI 42 INT 4 POU 13 DEX 17 DEP Course-12
Points de vie : 39
Armure : 1D8+4
(grâce à la peau chaotique)
Modificateur aux dégâts : +4D8
Armes : Morsure 45 %, dégâts 2D8 : Griffes 50 %, dégâts 2D8+4D8
Compétences : Esquive 35 %, Pister 50 %, Sentir/Goûter 80 %

Démon jardinier (un par jardin botanique)

FOR 20 CON 20 TAI 16 INT 12 POU 14 DEX 20 DEP 7
Points de vie : 18
Armure : 1D8 (cuir animal)
Modificateur aux dégâts : +1D8
Armes : Serres 60 %, dégâts 1D8+1D8
Besoins : chanter faux
Compétences : Horticulture 100 %, Herboristerie 100 %, Chercher 50 %, Esquive 60 %, Langue de l'invocateur 24 %, Plan d'origine 15 %
Points de magie nécessaires à sa convocation : 62

Esclaves gardiens (patrouille de six)

FOR 17 CON 16 TAI 16 INT 11 POU 10 DEX 13 APP 10
Points de vie : 16
Armure : 1D6-1 (cuir souple)
Modificateur aux dégâts : +1D6
Armes : Bagarre 80 %, dégâts 1D3+1D6 : Masse légère 70 %, 1D6+2+1D6
Compétences : Chercher 90 %, Esquive 60 %, Langue Commune 55 %, Pister 90 %

Garde Dragon (patrouille de trois)

FOR 15 CON 16 TAI 12 INT 15 POU 18 DEX 16 APP 17
Points de vie : 14
Armure : 1D8+3 (armure demi-plaques melnibonéenne, heaume porté)
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : Lance longue 100 %, dégâts 1D10+1D4 : Épée large 90 %, 1D8+1+1D4
Compétences : Chercher 75 %, Esquive 85 %, Langue Commune 70 %, Melnibonéen 80 %, Pister 65 %, Vue de sorcière 50 %
Sorts : Armure Infernale (1-4), Flamme infernale acérée(1-4), Souplesse de Xiombarg (1-3), Vitesse de Vezhan (1-3)

Démon gardien

FOR 18 CON 27 TAI 23 INT 5 POU 23 DEX 5 DEP 3
Points de vie : 25
Armure : 1D2 (cuir animal visqueux)
Modificateur aux dégâts : +3D8
Armes : Bondir 30 %, parcoure 15 m horizontalement ou 9 m verticalement, dégâts d'impact 3D8, Vomir 30 %, dégâts VIR 1D6 round + asphyxie 1D6 (utilisez les règles de la noyade)
Besoins : émet des odeurs sulfureuses
Compétences : Grimper 30 %, Écouter 50 %, Plan d'origine 15%, Chercher 30 %, Langue du convocateur 10 %, S'accrocher 70%, peut rester au plafond pendant sept heures.
Points de magie nécessaires à sa convocation : 62

Marcel Ranty, C.R.S.

FOR 15 CON 17 TAI 13 INT 10 POU 12 DEX 15 APP 12
Points de vie : 15
Armure : 1D6 (gilet pare-balles)
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : Matraque 80 %, dégâts 1D8+1D4 : Pistolet 70 %, dégâts 1D10+2 (ignore les armures) munitions : 12-2 balles par round
Compétences : Délit de sale gueule 115 %, Chercher 60 %, Esquive 30 %, Menacer d'amener au poste 80 %, Boire de la KRO %, Sortir des blagues de cul 60 %

Marins

FOR 12 CON 13 TAI 12 INT 12 POU 10 DEX 13 APP 10
Points de vie : 13
Armure : 1D6 (cuir maritime)
Modificateur aux dégâts : aucun
Armes : Sabre d'abordage 50 %, dégâts 1D6+2 : Dague 40 %, 1D4+2
Compétences : Équilibre 35 %, Grimper 60 %, Natation 60 %, Sauter 50 %

Pieto et Battista Cellini

FOR 11 CON 10 TAI 13 INT 14 POU 13 DEX 10 APP 14
Points de vie : 12
Armure : 1D6-1 (cuir souple)
Modificateur aux dégâts : aucun
Armes : Épée courte 50 %, dégâts 1D6+1 : Dague 40 %, dégâts 1D4+2
Compétences : Baratin 85 %, Esquive 45 %, Évaluer 90 %, Marchander 95 %, Navigation 60%, Sagacité 70 %, Scribe 60 %

Les quinze hommes de main de Pieto Cellini

FOR 13 CON 15 TAI 12 INT 12 POU 10 DEX 13 APP 10
Points de vie : 14
Armure : 1D6+1 (cuir et anneaux)
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : Épée large 60 %, dégâts 1D8+1+1D4 : Petit bouclier 50 %, dégâts R+1D3+1D4, 20 points de structure
Compétences : Écouter 45 %, Esquive 40 %

Dragons (Flammevive et Grisdos)

FOR 70 CON 89 TAI 65 DEX 9 POU 21
Points de vie : 77
Armure : 2D8+8 (écailles de dragon)
Modificateur aux dégâts : +3D8
Armes : Morsure 25 %, dégâts 7D8 : Venin combustible 70 %, dégâts 1D6+4/round dans une zone de 89 mètres : Coups de queue 20 %, dégâts 1D8+7D8
Compétence : Chercher 80 %

Deux Princes-dragons

FOR 17 CON 13 TAI 15 INT 20 POU 24 DEX 17 APP 17
Points de vie : 14
Armure : 1D10+6 (armure de plaques melnibonéenne, heaume porté)
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : Épée longue 130 %, dégâts 2D8+1D4, Bouclier entier 120 %, dégâts R+1D4+1D4, 22 points de structure
Compétences : Chant des dragons 95 %, Chercher 85 %, Équitation dragon 150 %, Esquive 75 %, Orientation 80 %, Vue de sorcière 60 %
Sorts : Abrogation de la magie (1-4), Ailes de Lassa (4), âme de Chardhros (1-3), Armure infernale (1-4), Confusion (1), Cornes de Hionhum (1-3), Rasoir infernal (1-4), Réfutation (1-4), Sagesse de Slortar (1-3), Soins (2), Souplesse de Xiombarg (1-3), Tendon de Mabelode (1-3), Vitesse de Vezhan (1-3)

FROM BEYOND

Des psis dans L'Appel de Cthulhu...

Intro

Cette petite aide de jeu allie background et règles pour vous aider à inclure des hommes dotés de pouvoirs psis dans vos campagnes de Cthulhu. Rassurez-vous, toutes les époques seront passées en revue...

L'utilisation des psis dans *L'Appel de Cthulhu* n'a été effleurée qu'une fois, et seulement récemment. *Nocturnum*, édité par Fantasy Flight Games, se proposait de traiter le sujet, il y a quelques mois de cela (backstab n°9). Malheureusement, la suite se fait attendre et tous les Gardiens n'adhéreront pas à l'ambiance décrite dans la campagne *Long Shades*.

Les psis dans les jeux d'horreur posent un problème évident : leur puissance a tendance à amoindrir tous les dangers alentour. Pour trouver une solution, rien de mieux que de se tourner vers le maître... Cet article s'appuie donc sur une nouvelle de Lovecraft himself, *From Beyond*, qui suggère très bien la place envisageable des psis dans L'Appel. Cette excellente histoire a été adaptée au cinéma, et son titre en français traduit de manière obscure (*Par-delà le réel*... si ma mémoire est bonne). Le film est très bien et développe un peu le concept de base. On doit pouvoir le trouver en vidéoclub, et il repasse environ tous les trois ans sur M6. N'hésitez pas à le voir si vous en avez l'occasion.

Psis et horreur

Parler de "psioniques" ou de "psis" est sans doute mal adapté ici, le terme véhiculant une certaine modernité, peut-être de mauvaise aloi dans un jeu d'investigation et d'horreur. C'est néanmoins un concept générique connu de tous : il sera donc conservé dans la suite du texte, pour faciliter la lecture. Il est en revanche conseillé au Gardien de n'utiliser cette dénomination que dans Cthulhu 90 et de lui préférer "élus", "clairvoyants" ou "médiums" pour l'ère victorienne et les années 20.

Les psis dans *L'Appel de Cthulhu* ne peuvent pas être des surhommes maîtrisant leurs pouvoirs, sans quoi les parties deviendraient trop expéditives. Au contraire, ce sont des humains comme les autres, dont les pouvoirs se développent à leur insu. Cette expérience elle-même doit s'intégrer à l'ambiance horrifique du jeu : devenir psionique est une transformation terrifiante, glauque et douloureuse. Rares sont ceux qui y survivent et, loin de tirer réellement profit de leurs nouvelles facultés, ils en subissent souvent les conséquences jusqu'au bord de la folie. L'apparition d'un psi dans un groupe d'investigateurs, ou dans son entourage, doit être vécu comme un événement incompréhensible et effrayant.

De plus, étant victimes d'une anomalie génétique (voir la suite...), les psis sont extrêmement rares et les investigateurs



n'en croiseront généralement pas plus d'un dans toute leur carrière.

En plus d'être rarement offensifs, les pouvoirs sont plus "latents" que contrôlés, et se déclenchent en période de stress ou de peur. Le psionique ne les contrôle donc pas. Il s'agit le plus souvent d'augmentation des capacités sensorielles.

Théorie du cerveau reptilien

Dans "From Beyond", H.P. Lovecraft raconte l'histoire d'un savant qui, à l'aide d'une machine complexe, parvient à stimuler chez l'homme un organe atrophié, dont l'humanité a perdu l'usage : la glande pinéale. Cette dernière, bien que présente chez tous, ne remplit plus son rôle et constitue en quelque sorte un organe oublié.

Une fois réactivée, stimulée, cette glande située au niveau du cerveau retrouve lentement ses facultés. Elle permet au sujet d'accéder à une meilleure perception du monde, de voir au-delà de ce que nous offrent nos cinq sens, c'est-à-dire de percevoir les autres univers qui sont superposés au nôtre (comme, par exemple, la dimension et les courbes où vivent les Chiens de Tindalos.). Bien sûr, cette stimulation forcée de la glande, endormie par des siècles d'évolution génétique, ne se fait pas sans mal.

Les glandes pinéales sont des excroissances spongieuses, qu'on trouve chez l'être humain à l'extrémité de tous les os longs du corps. Une d'entre elles se situe par ailleurs sous l'os frontal du crâne : c'est elle qui retiendra notre attention.

Les anatomistes ont changé le nom scientifique des glandes pinéales, pour les appeler épiphyses. Pourquoi ? Pour éviter un amalgame. En effet, en zoologie, la glande pinéale est un organe unique qui, chez les reptiles, est accolé au diencéphale, le cerveau embryonnaire (à partir duquel se développe entre autre tout l'appareil visuel : rétines, nerfs optiques...).

De nombreuses hypothèses ont été établies autour de la glande pinéale. Certains prétendent que c'est elle qui permet la transformation du cerveau reptilien, de l'embryon à l'adulte. Ces théories vont souvent plus loin et soulignent la similitude avec l'être humain, qui dispose lui aussi d'une glande pinéale proche du cerveau (et du diencéphale.). Celle-ci est alors dissociée des autres glandes et considérée comme autre chose : un organe similaire à celui des reptiles.

Il n'est pas impossible qu'à l'aube de l'humanité, l'homme ait été reptilien, ou ait vécu une période de "croisement"avec des reptiles. Ceux qui défendent cette théorie pensent que l'humain dispose, quelque part dans son cerveau, d'un second cervelet archaïque, hérité des reptiles. Simplement, la glande pinéale frontale s'étant atrophiée, elle ne permet plus de stimuler suffisamment ce diencéphale reptilien pour le développer. Si c'était possible, le second cerveau embryonnaire se remettrait sans doute péniblement en fonction, laissant le sujet accéder à un autre mode de pensée et de perception.

Et c'est exactement ce qui se passe pour les psis. Ce sont tous des individus dont la glande pinéale s'est activée, entraînant le développement du cerveau reptilien. Cette stimulation est le plus souvent due à une anomalie génétique, mais peut aussi être obtenue par magie ou par le biais d'une machine. Néanmoins, la glande pinéale n'est pas aussi grosse, et aussi sensible, chez tous les individus. La plupart des gens restent imperméables à tous les stimuli imaginables.

Les biologistes qui défendent ces thèses sont sur la bonne voie, mais restent loin de la réalité. Quelques sorciers sont parvenus, par d'autres procédés que l'étude anatomique, à des conclusions plus probantes. Que les hommes aient pu être des reptiles laisse sceptique. En revanche, qu'à une période reculée de l'histoire, ils se soient accouplés avec des créatures du mythe est très envisageable. La plupart d'entre elles sont reptiliennes, et les descendants de ces "croisements" contre-nature ont dû en conserver des traces dans leur code génétique. Cela expliquerait par ailleurs pourquoi certaines créatures du mythe (bien qu'extraterrestres pour beaucoup...) ont une apparence anthropomorphique (les Profonds, par exemple).

Les psis dans *L'Appel de Cthulhu* n'utilisent donc pas réellement leur esprit pour modifier la réalité. Ils accèdent, grâce à leur glande pinéale, à des niveaux supérieurs de perception. Et savent parfois en tirer parti...

Développement de la glande pinéale

Les personnages qui naissent avec des pouvoirs psis latents ont une glande pinéale trop développée : c'est une simple anomalie génétique. Leur glande grossit lentement, jusqu'à ce qu'elle soit suffisamment formée pour qu'apparaisse le premier pouvoir, généralement lorsque le sujet atteint une vingtaine d'années. Ensuite, sa taille augmente au fil des expériences surnaturelles, de manière accélérée....

Les psis dont la glande pinéale a été sollicitée par magie, ou par le biais d'une machine, subissent très vite les effets de leurs premiers pouvoirs. En revanche, la croissance de leur glande est plus douloureuse que celle des psioniques naturels.



Quoi qu'il en soit, dès qu'elle retrouve son rôle originel, la glande pinéale s'allonge rapidement. Elle gagne près d'un demi-centimètre par jour, ce qui augmente par ailleurs les capacités psioniques du sujet. Étant située au-dessus du cerveau, près du front, son changement de taille est très douloureux. Le psi en souffre à chaque instant, ayant l'impression que son crâne va éclater. Un mal de tête l'étreint en permanence (toutes ses actions subissent un malus de -25% pendant les deux premiers mois), accompagné de vomissements, de vertiges, voire d'évanouissements. Ses fonctions cérébrales en sont même parfois perturbées momentanément.

Ces souffrances ne font que redoubler au fil du temps, pour atteindre leur point culminant au bout d'une douzaine de jours. À cette date, la glande a généralement atteint une taille telle qu'elle vient heurter l'os frontal du crâne. Si rien n'est fait, elle continuera à grandir en s'écrasant sur la paroi osseuse. Les douleurs et les dégâts cérébraux qui en résultent sont si importants que le sujet perd chaque jour 1d6 Point(s) de Vie, de CON, de POU et de SAN, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Le seul moyen d'éviter ce décès est d'opérer une trépanation sur l'os frontal. Il s'agit de percer l'os, sans atteindre le

Jours	Taille de la glande	Nb de Pouvoirs	Douleurs	Perte de SAN
1	2 cm	0	vomissements	1d3
4	4 cm	1	maux de têtes	1d3
8	6 cm	2	idem + vertiges	1d3
12	8 cm*	3	idem + évanouissements	1d6
20	12 cm	4 ou plus	idem	2d6
30	15 cm**	idem	idem	1d10
60	20 cm	idem	fin des douleurs	-



cerveau pour autant. La glande pinéale trouve alors la trouée et continue à croître à l'extérieur. Elle apparaît comme une membrane orangeâtre, spongieuse, effilée et de la taille d'un doigt. Elle est vaguement mobile, et son extrémité est garnie d'une sorte de gland ovale qui suinte en permanence. Évidemment, avec cette excroissance qui pointe à une dizaine de centimètres de son front, le personnage ne peut plus cacher sa différence. Ainsi, à l'air libre, la glande pinéale grossit sans difficulté jusqu'à sa taille maximale, soit environ vingt centimètres. Elle n'est alors plus comprimée et les douleurs disparaissent peu à peu.

Le tableau suivant fournit tous les paramètres qui permettront au Gardien de gérer l'évolution d'un psi. Le nombre de jours est décompté à partir du moment où la glande est sollicitée et s'active. Sa taille varie donc au fil du temps, donnant accès, pour le psi, à un certain nombre de Pouvoirs "latents". Cette expérience étant particulièrement éprouvante, elle entraîne régulièrement des Pertes de SAN. Il n'est pas rare qu'un esprit fragile sombre dans la folie en devenant psionique. Sont aussi indiqués les désagréments (Douleurs) subis par le sujet, qui doivent être décalés d'une colonne vers le bas pour les psis "naturels" dont la glande était génétiquement préparée.

Principes de base

Dans un premier temps, le personnage ne contrôle pas ses pouvoirs psis. Durant les trois premiers mois, ils sont "latents". Cela signifie que la glande pinéale n'est pas maîtrisée, mais qu'elle augmente les facultés du psionique dès qu'il produit de l'adrénaline. Les occasions sont multiples : stress, effort physique, peur, relation sexuelle... Un des pouvoirs se déclenche alors. En outre, il ne prend effet que si le psi réussit son jet de POU.

Avec le temps, les psis apprennent à maîtriser leurs capacités. Ils peuvent alors disposer pleinement de leurs pouvoirs et empêcher leurs déclenchements intempestifs. Néanmoins, le temps nécessaire à cette prise de contrôle (et sa qualité) varie d'un individu à l'autre. Il est laissé à l'appréciation du Gardien, pour créer des personnages adaptés à sa campagne.

Contrairement aux sorts de magie, ces pouvoirs ne fonctionnent qu'en mettant en danger l'intégrité physique et mentale de leur utilisateur (le psi ne se retranche pas derrière des formules ou des livres, mais découvre un nouveau pan de son être...). Ils entraînent donc d'importantes pertes de SAN et doivent être utilisés avec parcimonie.

Les règles

Les pouvoirs psis ne sont pas des sorts, mais des capacités naturelles. Ils n'impliquent donc aucune utilisation de points de Magie. En revanche, ils s'appuient sur la capacité psychique de l'individu. Chaque fois qu'un pouvoir est sur le point d'être utilisé (de manière volontaire ou pas), le psi doit faire un jet de POU. S'il le rate, rien ne se passe et aucun de ses pouvoirs ne pourra faire effet dans les 1d6 minute(s) suivante(s). S'il le réussit, le pouvoir prend effet et entraîne un jet de SAN pour l'utilisateur.

Les pouvoirs psis n'ont pas de "niveau", ni d'ordre d'apprentissage particulier. Toutes ces capacités sont instinctives et se développent aléatoirement, selon les intuitions

de chaque psi. Elles peuvent donc apparaître dans tous les ordres imaginables.

Les pouvoirs psis sont définis par quatre paramètres :

Déclencheur(s) : chaque pouvoir, lorsqu'il est encore latent, peut se déclencher à des occasions précises. La plus courante est la peur, qui se traduit par la perte d'un certain nombre de points de SAN. Lorsque le psi est confronté à un événement pénible et perd ce nombre de points, le pouvoir décrit s'active automatiquement (s'il réussit son jet de POU).

Perte de SAN : chaque fois qu'un pouvoir est utilisé, le psi doit tenter un jet de Santé Mentale. S'il le rate, il perd immédiatement un certain nombre de points de SAN, qui varie d'un pouvoir à l'autre et qui est parfois proportionnel à la durée de son utilisation.

Effets : les effets de chaque pouvoir seront toujours décrits avec un maximum de précision. Si certains paramètres doivent être étalonnés sur une caractéristique, le Gardien choisira de préférence le POU ou l'INT.

Durée : lorsqu'un psi contrôle ses pouvoirs, il peut souvent maintenir leurs effets autant qu'il le désire. En revanche, lorsque les pouvoirs sont encore latents, la durée de leurs effets peut varier de quelques secondes à quelques minutes.

Quelques pouvoirs psis...

Les quelques pouvoirs psis décrits ici sont les plus communs. Cette aide de jeu n'est pas exhaustive (trop peu de place...) et le Gardien pourra prendre exemple sur ces modèles pour créer tous les pouvoirs qu'il désire. Néanmoins, il devra veiller à ce que ceux-ci ne soient qu'une augmentation des capacités sensorielles de l'utilisateur ou le résultat d'une certaine maîtrise de la matière.

Agitation moléculaire

Déclencheur(s) : stress, danger de mort ou perte de plus de 5 points de SAN.
Perte de SAN : 1/1d3 par seconde.
Effet : durant (POU) secondes, le psi peut influer la matière qui l'environne. Il fait vibrer les molécules d'eau (comme un four à micro-ondes) sur une onde émise par sa glande pinéale. Tous les êtres vivants dans un rayon de (POU) mètres sentent leur chair et leurs organes devenir instables et brûlants. Ils perdent tous 1d6 point(s) de Vie par seconde, tant qu'ils restent dans l'aire d'effet. Le psi ne subit pas les dommages infligés par son pouvoir.
Durée : 1d6 seconde(s), puis (POU) secondes au maximum lorsque le pouvoir est contrôlé.

Altération personnelle

Déclencheur(s) : rapport sexuel, méditation ou perte de plus de 5 points de SAN.
Perte de SAN : 2/1d6 par minute.
Effet : ce pouvoir est similaire au sortilège du Grimoire Inférieur, "Altération physique de Gorgoroth" (page 148 des règles). Il permet au psi de changer sa structure moléculaire et de modifier sa forme à volonté, tout en conservant ses aptitudes . Il restera cependant de chair et sa FOR, sa CON, son INT et sa DEX ne changeront pas. Sa TAI pourra augmenter ou réduire de la moitié de son POU.
Durée : 1d6 minute(s).

Hypnose

Déclencheur(s) : stress, enfermement ou perte de plus de 3 points de SAN.
Perte de SAN : 0/1, puis 0/1 par POU minutes.
Effet : le psi est capable de modifier momentanément la structure moléculaire de sa propre rétine pour lui donner des capacités hypnotiques. Il peut alors, au cours d'une discussion prolongée (minimum dix minutes), tenter d'hypnotiser son interlocuteur. S'il réussit un jet sur la Table de Résistance opposant son POU à celui de son interlocuteur, ce dernier sera hypnotisé pour les (POU) minutes à venir. Une fois ce laps de temps écoulé, un nouveau jet sur le Table de Résistance est nécessaire pour prolonger l'hypnose.
Durée : (POU) secondes, reconductible.

Intuition animale

Déclencheur(s) : stress, suspicion ou perte de plus de 3 points de SAN.
Perte de SAN : 0/1, puis 0/1 par heure.
Effet : pour utiliser ce pouvoir, le psi doit sentir l'odeur de la victime ou la toucher. Il est alors capable d'augmenter ses perceptions olfactives ou tactiles pour analyser la sueur du sujet : selon son odeur ou sa substance, il peut déterminer approximativement ce que ressent (à chaque seconde) la victime. Il peut s'agir de peur, de l'excitation due à un mensonge, de l'attirance sexuelle, etc.
Durée : 1d6 minute(s).

P.E.D. (perception extradimensionnelle)

Déclencheur(s) : choc physique, relaxation profonde ou perte de plus de 10 points de SAN.
Perte de SAN : 5/1d6 par minute.
Effet : ce pouvoir permet au psi d'utiliser au mieux ses facultés sensorielles. Il parvient alors à percevoir certaines dimensions ou créatures qui coexistent parfois avec notre monde et qui restent d'ordinaire imperceptibles aux yeux du commun des mortels. Il peut s'agir des limbes (cf. règles page 154), des angles du temps dans lesquels se réfugient les Chiens de Tindalos, de Vampires Stellaires, etc. Les perceptions du psi ne sont pas altérées si le lieu dans lequel il se trouve n'a aucun contact avec d'autres plans.
Durée : 1d6 minute(s).

P.E.S. (perception extrasensorielle)

Déclencheur(s) : chuchotements, stress ou perte de plus de 3 points de SAN.
Perte de SAN : 0/1d3, puis 0/1d3 par heure.
Effet : les capacités sensorielles du personnage sont décuplées. Il peut ainsi entendre une conversation à voix basse qui se tient à (POU) mètres de lui, associer une odeur précise à un individu ou voir parfaitement un détail à une centaine de mètres, etc. S'il utilise ce pouvoir dans un lieu particulièrement bruyant, le volume sonore deviendra insupportable et le mettra K.O. pour 1d6 minute(s).
Durée : 5d6 minutes.

Machines et sorciers

Il existe deux moyens de stimuler artificiellement la glande pinéale pour qu'elle retrouve peu à peu ses facultés. Dans "From Beyond", Lovecraft laisse entendre qu'une machine serait capable de produire des ondes à très basses fréquences pour solliciter la glande. Les sujets pris dans son champ d'action ressentent immédiatement les premiers effets et deviennent des psis après coup, sans qu'une seconde expérience similaire ne soit nécessaire.

Par ailleurs, certains grimoires contiennent un sortilège permettant, après un long rituel, de développer la glande d'un individu. Le succès du sort est évidemment plus probable si le sujet est consentant, mais ce n'est pas obligatoire.

Campagnes

Les psis dans *L'Appel de Cthulhu* peuvent apparaître à toutes les époques du jeu.

Durant l'ère victorienne, une campagne peut parfaitement s'articuler autour de meurtres mystérieux, perpétrés par un psi qui ne contrôle pas ses facultés. Ces assassinats étranges pourront donner lieu à une enquête londonienne, genre "traque d'un nouveau Jack l'éventreur" Les pouvoirs du psi ne pourront être expliqués rationnellement. Il serait préférable qu'il en meure ou qu'il devienne fou et soit enfermé dans un asile.

Dans les années 20, les investigateurs seront plus facilement confrontés à l'un des nombreux "médiums" en vogue à l'époque, qu'on rencontrait dans les salons mondains. Si la plupart sont des charlatans (exceptionnellement des sorciers...), il est imaginable que l'un d'eux soit en réalité un psi naturel, dont la glande pinéale commence seulement à s'activer. Qu'adviendra-t-il si, au cours d'une séance de spiritisme, ses pouvoirs se déclenchaient violemment ?

Enfin, les années 90 restent sans doute l'époque la plus adaptée à une campagne. Certains services secrets ont fait des études sur les psis, notamment le G.R.U. (service de renseignement russe) et le K.G.B. En effet, dès les débuts de la Guerre Froide, les pays de l'Est ont lancé des programmes de recherches pour comprendre les psis et les utiliser, en particulier dans les sous-marins (pour mettre en place des réseaux de communication par télépathie). Tous les résultats n'ont pas été concluants, mais il est imaginable qu'à cette période, le G.R.U. et le K.G.B. aient mis au point la fameuse machine qui stimule la glande pinéale. Depuis, le bloc de l'Est s'est effondré, la machine a dû être détruite et la plupart des psis sont morts. Il doit tout de même en rester quelques-uns, qui sont aujourd'hui des vétérans isolés et vieillissants....
Delta Green ? Non, je connais pas...

Texte : 7.7
Illustrations : Arcane

Accès gratuit
1000 jeux
Accès gratuit

Festival des Jeux

du 4 au 19 juillet 98



MAGIC: THE GATHERING
DCI
PRO TOUR QUALIFIER

MAGIC C'EST L'AMERIQUE ...

Participez au tournoi qualificatif MAGIC PRO TOUR (type "paquet scellé"), le 5 juillet à PARTHENAY et partez disputer le PRO TOUR à CHICAGO, USA.
Pré-inscription au 01 43 96 35 65 • PAF : 80 F

Découvrez aussi sur le Festival des Jeux de Parthenay :

- La 6e Coupe de France Warhammer®
- Des animations autour des jeux de rôles et de plateaux
- Des initiations à la peinture sur figurines
- Des killers et murder party
- Du paintball

Et plus de 1 000 jeux en accès libre et gratuit

PARTHENAY

DEUX - SÈVRES

www.district-parthenay.fr 05 49 94 24 20

Ordalie · Halloween Concept · Descartes Editeur · backstab · Prince August · Siroz · Asmodée Editions · Wizards of the Coast · Casus Belli · Lotus Noir · Oriflam

CONFRONTATION®





PILLGRIM LE BORGNE



BECBUNZEN



LA LIONNE ROUSSE



PRÉDATEUR WOLFEN®

CONFRONTATION® est un jeu d'escarmouche médiéval-fantastique. Chaque blister contient un livret de règles, une ou plusieurs figurines et une carte d'armée qui rassemble toutes les capacités et les pouvoirs de chaque pièce.

RACKHAM®
29, rue de Meaux. 75019 PARIS
Tél.: 01.42.49.39.08